PlayStation
シミュレーション
RPGツクール
アスキー
ツクール
シリーズ

この度は、シミュレーションRPGツクールをお買い上げくださり、誠にありがとうございます。シミュレーションRPGツクールは、自分の考えた世界で、自分の考えたキャラクターたちを自由自在に活躍させせることができるソフトです。どんな物語になるのかもあなた次第。ゲームの世界の創造主になり、誰も見たことのない世界を作りあげましょう。

ご注意

このソフトのエディットデータや、クリアデータをセーブするためには、メモリーカードに15ブロックの空き容量が必要です。ゲームの途中ではメモリーカードの初期化ができませんので、ゲームを始める前に初期化したメモリーカードをご用意ください。

For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 15ブロック

SLPS 00876

CONTENTS ●目次

コントローラの操作方法

CONTROLLER OPERATION

L1ボタン・R1ボタン

ゲーム 自軍ユニットへのカーソル移動

方向キー

エディター
カーソルの移動

ゲーム
キャラクターの移動／カーソルの移動

セレクトボタン

エディター
文字入力の際の、挿入と上書きの切り替えに使います

△ボタン

エディター
文字入力時の文字種類の切り替え／マップ作成時のメニュー表示

ゲーム
メニューウィンドウの表示

□ボタン

エディター
文字入力時、押しながら方向キーで、文章中のカーソル移動／マップ作成時、マップボードの変更へ移動。

ゲーム
方向キーと併用してカーソルの高速移動

×ボタン

エディター キャンセル／文字入力時のバックスペース

ゲーム キャンセル

○ボタン

エディター 決定

ゲーム コマンドウィンドウの表示

※L2、R2ボタン、スタートボタンは、使用しません。
また、L1、R1ボタン、スタートボタン、セレクトボタンを同時に押すとクィックリセットができます。

サンプルゲームでちょっと予習しよう

実際に作り始める前に、収録されているサンプルゲームを遊んでみるといいぞい。

まずは［サンプルデータの読み込み］をしよう。

サンプルゲームがお手本だ

「MINSTAR」

長く平和が続いていたある世界に、再び戦いの嵐が吹き荒れる。やはり人は戦いを忘れることが出来ないのか……。

サンプルゲームをプレイすれば、自分でゲームを作るときの良い参考になってくれるハズだ。

ゲームの細かい進め方は54ページをご覧ください

サンプルゲームや作成したゲームを遊ぶには

メインメニューの［ゲーム］を選ぶと、メモリーカードに保存されたエディットデータを読み込み、ゲームが始まります。サンプルゲームを遊ぶには、あらかじめサンプルデータを読み込み、メモリーカードに保存しなければなりません。

まず、［メモリーカードメニュー］の［サンプルデータの読み込み］を行ないます。次に、読み込んだサンプルデータを［エディットデータの保存］でメモリーカードに保存し、メインメニューから［ゲーム］を選んでください。

これがシミュレーションRPGツクールの世界だ!!

キミの手で世界を創造しよう!

独自の世界観や壮大なストーリー、多種多様なキャラクターを自分自身で作り上げ、世界でただひとつのシミュレーションRPGを創作しましょう。完成までには努力と根気、ひとつまみのアイデアが必要ですが、感動のエンディングには、あなたの名前も登場しますよ。

マップを作成

地形ごとにあるボードを並べて、マップを作っていきましょう。

敵キャラクターも作成

味方のキャラクターだけ作っても、ゲームはできません。

キャラクターはこうして作られる!

アイテムエディター

武器・防具
アイテム
魔法など

キャラクターエディター

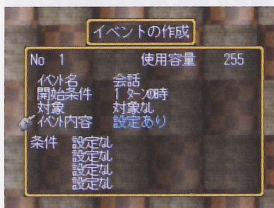
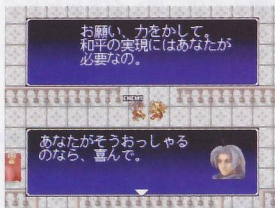
顔グラフィック
成長タイプ
能力値など

職業エディター

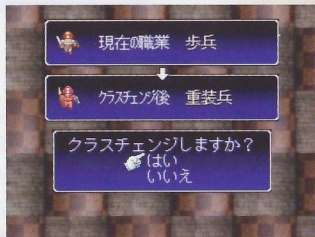
職業(兵士など)
スキル
移動力など

イベントを作っていこう

キャラクターやマップの作成と同様に、ゲームでもっとも大切なのがイベントの制作です。メッセージや顔グラフィック表示などの初歩的なイベントはもちろんのこと、ある条件になるとアイテムを入手できたり、敵キャラクターを仲間にできたりなど、多彩なイベントが作成できます。

ゲーム開始直後のメッセージのやりとりは、物語を膨らませます。

「イベントの作成画面」で、発生条件が設定できます。

強い敵が仲間に加わるイベントは、ゲーム上もっとも重要な場面といえるでしょう。

クラスチェンジもできる

シミュレーションRPGの楽しみのひとつに、クラスチェンジがあります。ゲーム序盤ではまだ駆け出しだった戦士が、中盤、終盤とゲームを進めていくうちに、伝説的な強者になることができる方法です。もちろん、戦士から魔法使い、僧侶などの職業転換もできます。

レベルアップしていくと、設定により上級クラスの職業へ転職できます。

実際のゲームの作り方は8ページ以降をご覧ください

力を合わせて、最強の軍隊を作ろう！

ある日のことでした。平和あふれる創造の国“ツクール王国”に、大魔導師メタメタが攻めてきたのです！　人々は突然の襲撃になすすべもなく、大魔導師メタメタは王国をあっと言う間に支配してしまいました。このままではいけません。メタメタの追撃を逃れた、隊長レッドと戦士ブルーは、力を合わせメタメタを倒すために最強の軍隊を作ることにしたのです！！

隊長レッド

わたしが隊長レッドだぞい。悪の大魔導士「メタメタ」によって奪われてしまったツクール王国を、ふたたび我らのもとに取りもどすためには、キミたちの協力が必要じゃ！！

戦士ブルー

初めまして。僕は戦士ブルー。帝国軍を倒すためには、キミたちの力が必要なんだ。これから一緒に作戦を練り、戦いの訓練をして、いっしょにがんばっていこうね！！

まずは仲間を作るのじゃ

CHARACTER EDITOR

さて、帝国軍に対抗しうる兵力を備えるためには、戦う仲間たちを作らねばならないぞい。そこでまず、[キャラクターエディター] で仲間を設定するのじゃ。

1 メニュー画面から

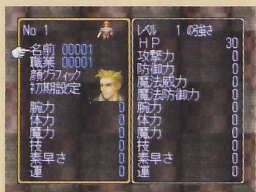
エディットメニュー画面から[キャラクターエディター]を選びます。ここでキャラクターを設定しましょう。

シミュレーションRPGツクール
キャラクターエディター
職業エディター
ユニット編成エディター
マップ・イベントエディター
アイテムエディター
キャンペーンエディター
コンフィグ

2 キャラクターの選択画面

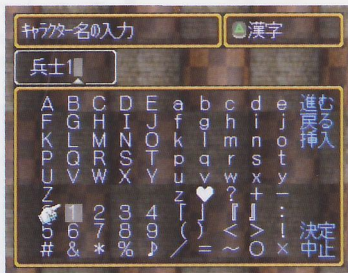
[キャラクターの選択画面]で、設定したい場所にカーソルを合わせて、○ボタンで選択します。

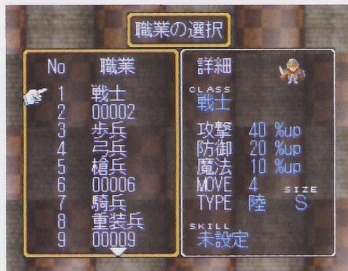
3 そしてキャラクター設定画面

選択したキャラクターの詳しい設定は、この画面ですることになります。味方だけでなく、敵の設定もここでします。

キャラクター設定画面を説明するぞい！

それでは、ひとりずつ登場するキャラクターを作っていこう。ゲームを楽しく、かつ本格的に遊ぶために、あらかじめキャラ設定をだいたいで決めておくのもヨシ。この時点では、どのキャラを主人公にするか決める必要はないぞい。

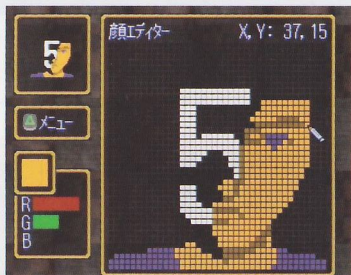
名前

設定画面の［名前］を○ボタンで選び、選択したキャラクターの名前を設定します。△ボタンを押すたびに、文字の種類がひらがな→カタカナ→アルファベット→漢字という順番で変わっていきます。方向キーで選択し、○ボタンで文字を選んでください。

職業

［職業］を選び、そのキャラクターの基本となる職業を選択します。○ボタンで選ぶと［職業の選択］画面になるので、そこで職業を決定しましょう。ただし、そのためには、あらかじめメニュー画面の［職業エディター］で職業の設定をしておくことが必要です（→P.15）。

顔グラフィック

［顔グラフィック］を○ボタンで選ぶと、さらに［顔グラフィック選択］、［顔エディター］の選択画面となります。［顔グラフィック選択］では、140種類の顔グラフィックから自由に選ぶことができます。また、［顔エディター］で作成した5人分の顔も、ここで表示されます。

顔エディター

［顔エディター］では、キャラクターの顔を自分で描くことができます。最初に［顔グラフィック選択］で136～140番を○ボタンで選び、そのあと［顔エディター］を選択すると、［顔エディター画面］に入ることができます。顔の描き方は、次のページをご覧ください。

初めて描くときは、すでにある顔のグラフィックをベースにするといいですよ

●絵の描き方●

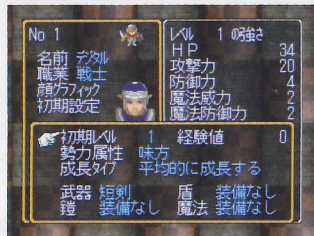
□ボタンを押して、パレットから色を選択してください。選択した色は、R1ボタンを押し、方向キーで調整できます。そのあと、方向キーでペンを動かし、○ボタンで1マスずつ色をのせていきます。パレットの一番上は透明色です。黒ではないので注意しましょう。

メニュー

［顔エディター画面］で顔グラフィックを描くとき、△ボタンと×ボタンでメニューを開閉することができます。（各メニューの内容については下の表をお読みください）また［顔エディター画面］を終了するには、このメニューの終了を選んでください。

ヘルプ ▶	［顔エディター］画面で、顔グラフィックを描く操作方法を見ることができます。実際にグラフィックを描く前に、必ず見ておくようにしてください。
シフト ▶	これを○ボタンで選んだあと方向キーを押すと、グラフィック全体を押した方向へ少しずつ移動させることができます。上下左右どこへでも移動できるので、描いたグラフィックのバランス調整などに便利です。
ベース ▶	［顔グラフィック選択］で見られる、135種類の顔グラフィックからひとつを選び、それをもとにして描くことができます。初めてグラフィックを描くときは、ベースにしたキャラクターの顔をアレンジすることから始めるといいでしょう。
クリア ▶	現在描いている途中のグラフィックを消すことができます。もしすでにグラフィックを描き終えているのに、誤ってクリアを選び、データを更新して終了させると、そのグラフィックがなくなってしまうので注意してください。

初期設定

［初期設定］では、ゲーム開始時のキャラクターのレベルや、成長のタイプ、持っている装備などを○ボタンで設定することができます。また、物語の途中で仲間になるキャラを設定する場合は、ゲームのバランスを考えてレベルを決めることが大切です。

初期レベル ▶ そのキャラクターがゲームに初登場するときのレベルです。0〜99までの中から、方向キーで設定してください。初期レベルの数値を変更すると、画面右側に表示されている「レベル××の強さ」のパラメータ内の数値も変わります。全体のゲームバランスを考えて数値を設定しましょう。

経験値 ▶ 初期レベルを設定すると、この［経験値］も変動します。［経験値］とは、敵を倒したり、魔法を使ったりすることにより増える、そのキャラクターの経験の多さをあらわす数値です。ただしこの数値は、設定したレベルによって自動的に設定されます。

勢力属性 ▶ そのキャラクターが［味方］か［敵］であるかを決定します。方向キーで［勢力属性］に合わせ、○ボタンで変更します。ただし、そのキャラクターが［開始時出撃ユニット］に登録されている場合、敵としてマップに配置されている場合、ふたり以上の混合ユニットとして編成されている場合は変更はできません。

成長タイプ ▶ そのキャラクターが、どのような過程で成長していくか（レベルが上がっていくか）を設定します。設定できるのは［平均的に成長する］、［前半に急成長する］、［後半に急成長する］、［成長にむらがある］の4種類があります。方向キーで選択し、○ボタンで決定してください。

武器・盾 鎧・魔法 ▶ ゲームスタート時に、そのキャラクターが始めから装備している武器や防具、魔法を決定します。方向キーの左右で選択し、○ボタンで決定します。ただし、あらかじめ［アイテムエディター］で武器や魔法などを設定しておかなければ、装備させることはできません。（→P.23）

各種能力

キャラクターには、能力をあらわす各種パラメーターがあり、[腕力]、[体力]、[魔力]、[技]、[素早さ]、[運] について設定することができます。レベルが上がると、[設定した数値] × [現在のレベル] が、各能力値として設定されます。

能力	説明
腕力	キャラクターのレベルがアップするごとに、キャラクターの能力 [腕力] と [攻撃力] が、ここで設定した数値分上昇します。数値が高いほど戦闘に有利となります。
体力	キャラクターのレベルがアップするごとに、キャラクターの能力 [HP] と [体力] と [防御力] が、ここで設定した数値分上昇していきます。
魔力	キャラクターのレベルがアップするごとに、キャラクターの能力 [魔法威力] と [魔法防御力]、[魔力] が、設定した数値分上昇します。
技	キャラクターの攻撃命中率に関係する能力です。レベルアップするごとに、キャラクターの能力 [技] が、設定した数値分上昇していきます。
素早さ	キャラクターの素早さをあらわします。レベルアップのごとに、キャラクターの能力 [素早さ] が、設定した数値分上昇していきます。
運	キャラクターの運をあらわします。レベルアップのごとに、キャラクターの能力 [運] が設定した数値分上昇します。イベントの基本条件に使用します。

能力と設定
数値の関係は
上のように
なっておるぞ！

個性に合った
能力値の
設定が必要
ですね

どうじゃ、仲間はできたかな…？

ツクール王国の仲間たち

いろんな仲間を作ることができたかな？　じゃが考えてみなされ。味方だけでは戦うことはできんぞい！　仲間を作ることと同じように、敵もちゃんと作ることが大切なんじゃ。

それに、敵味方ともに、職業の設定がまだじゃな。次のページからは、[職業エディター] について説明していくぞよ。

敵キャラも作ろう

キャラクター設定画面の「初期設定」で敵キャラを作ることができます。敵の顔や能力など各種設定は、味方キャラと同じ方法です。

仲間を作るのと同じ方法で敵も作れるんですね

職業を見つけてやるのじゃ

OCCUPATION EDITOR

職業が決まらなければ、そのキャラの特徴を出すのは難しいぞい。ゲーム中のグラフィックも初期設定のままじゃ。それぞれの個性を出すために、次は職業を作ってみよう。

エディットメニュー画面から

職業の選択画面

［職業エディター］を○ボタンで選択して、新たな職業を設定します。

職業エディター画面

ここで、グラフィックやスキルなどの職業の細かい設定を行ないます。

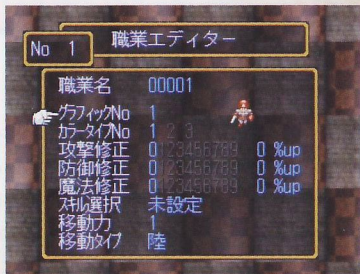
職業エディター画面を説明するかの！

それでは、職業のエディット方法を詳しく説明するぞい。普通のRPGでは、職業の種類は初めから決まっているが、このゲームでは制限がまったくない。よって、キミの考えた職業が作り放題じゃ。「勇者」や「魔導士」のようなオーソドックスなものでもいいし、「サラリーマン」、「高校生」なんていう現代的な職業を作るのもおもしろいな。

職業名

キャラクターたちを色々な職業につかせるためには、あらかじめ職業を設定しなければなりません。[職業エディター] を選び、設定したい職業の番号を○ボタンで選ぶと、[職業エディター] 画面に変わりますので、その中の [職業名] を選び、職種名を設定していきます。名前を入力するときは、[キャラクターエディター]（→P. 8）で仲間を作ったときと同じように、△ボタンで文字種類の選択をし、○ボタンで文字決定。×ボタンはキャンセルとバックスペースです。最大で64種類の職業が設定できます。

グラフィックNo

[グラフィックNo] では、75種類用意されたグラフィックの中から、各キャラクターの基本グラフィックが選択できます。それぞれ、マップ上での移動や、戦闘中のグラフィックパターンなどが異なります。これも、キャラクターの個性となる重要な要素です。詳細は次のページを見てください。

職業に合わせたグラフィックを選ぶ。

グラフィックはゲームの顔じゃ!!

GRAPHIC

■グラフィックNo解説■

グラフィックNo変更

［グラフィックNo］を選択するとウィンドウが開き、キャラクターのグラフィック選択画面になります。全75種類のさまざまなグラフィックの中から、職業に合ったものを選びましょう。

マップ上でのキャラクターの動きや、前後左右のグラフィックが確認できます。

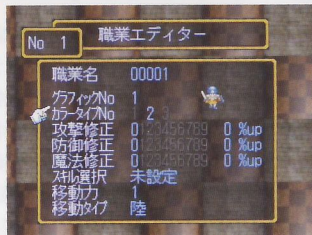
戦闘グラフィック確認

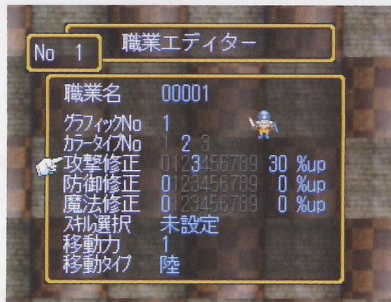
［戦闘グラフィック確認］では、キャラクターの戦闘アニメーションを見ることができます。［グラフィックNo］を選択する前に、好みのスタイルのキャラクターを、ここで先に選んでおくのもいいでしょう。

魔法や剣の振りかたなど、全キャラの攻撃動作を確認できます。

カラータイプNo

［職業エディター］で、選択したユニットグラフィックのメインカラーを、好みの色に変更させられるのが、［カラータイプNo］です。各職業それぞれに3種類のカラーパレットがありますので、あなたのイメージする色を選びましょう。

職業を見つけてやるのじゃ

攻撃修正

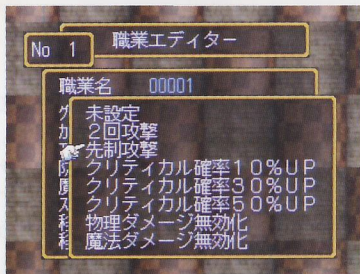
キャラクターがその職業につくと、攻撃力が上昇するという設定がここで行なえます。たとえば、戦士を職業にしたキャラクターがクラスチェンジ（→P.75へ）して上級クラスになったとき、同時に攻撃力の上昇もできるというわけです。設定値は0～90％の間で設定できます。

防御修正

［攻撃修正］と同様、職業別に防御力の上昇値が設定できます。ゲームバランスや職業種別のことを考えて、設定しましょう。設定値は0～90％まであります。

魔法修正

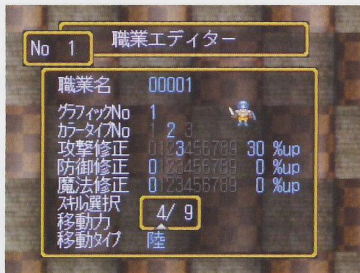
こちらも、職業別に魔法に関する能力の上昇値を設定することが可能です。魔法をよく使うタイプの職業で設定するといいでしょう。設定値は0～90％まであります。

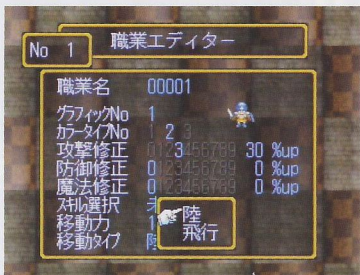
スキル選択

その職業特有のスキル（技術）を設定する項目が［スキル選択］です。以下の表の、8種類のスキルの中からひとつを選んで、その職業の能力として与えてあげてください。［2回攻撃］は非常に強いスキルですので、バランスを考えて設定するようにしましょう。

スキル	説明
未設定	初期設定です。スキルは特に設定されていません。
2回攻撃	1回の攻撃チャンスで、2回の攻撃ができます。
先制攻撃	必ず敵よりも先に攻撃できるようになります。
クリティカル確率UP	クリティカルを与える確率が10、30、50%上昇します。
物理ダメージ無効化	物理攻撃によって受けるダメージを無効化させます。
魔法ダメージ無効化	魔法攻撃によって受けるダメージを無効化させます。

これで職業の特性がでますね

移動力

［移動力］では、その職業のキャラクターが、マップ上で１ターンにどれだけの距離を移動できるかを設定します。最大値は９で、数値１に対してマップを１マス移動することができます。［移動タイプ］に合わせて設定するといいでしょう。

移動タイプ

［移動タイプ］では、その職業のキャラクターの、マップ上での移動方法を設定できます。移動タイプには［陸］、［飛行］があります。キャラクターのグラフィックを考えて設定しましょう。またマップの種類によって、［飛行］と設定しても［陸］と同じ扱いになるときがあります。

全部で64種類の職業が作れるんじゃ！

どんな職業を作るか迷っちゃいますね

これで職業が完成じゃ!!

職業を設定し終わったら、[キャラクターエディター]にもどり、今までに作ったキャラクターに職業を選んであげよう。これでキャラクターの性格づけがしっかりと決まるというわけじゃ。しかし、実はこれだけではまだゲームを始めることはできないぞい。アイテム作成やユニットの編成が必要なのじゃ！

ツクール王国の仲間たち

職業を選びましょう

キャラクターに個性がでるような職業ができたら、[キャラクターエディター]で職業の選択も忘れずに。職業が決まったら、各キャラクターの武器や防具の設定も行ないましょう。

これで心強い仲間が集まりましたね

“職業”のほかに、このあとに作ることになる“武器”や“防具”、“魔法”などのアイテムも、キャラクターを作り始める前に、ある程度作っておくといいんですね！

その通りじゃ！　それらは、キャラクターを形作るための“材料”みたいなもんじゃから、あらかじめ用意しておいた方が、後々作業が楽になってくるぞい。

アイテムはこうして作るのじゃ

ITEM EDITOR

ここからは、"武器"や"防具""薬"など、小道具としてゲームを演出する、"アイテム"の作り方を説明するぞい。いろんなアイテムがあるのもおもしろい作品の条件じゃ。

編集するアイテムの画面

［アイテムエディター］を○ボタンで選ぶと、この画面になります。

アイテム作成画面

この画面でアイテムを作成していきます。最大で128種類作成できます。

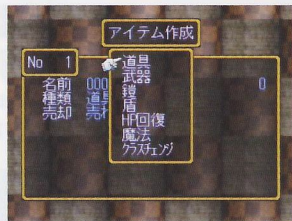
アイテム作成画面の説明じゃ

さて今度は、シミュレーションRPGには欠かせないアイテムを作ろう。武器や防具、回復薬だけでなく、魔法アイテムまで作ることができるぞい。

名前

アイテムにつける名前を入力します。カーソルを［名前］に合わせて○ボタンを押すと、文字入力画面になります。好きな名前を入れましょう。ひらがな・カタカナ・英字は最大8文字まで、漢字なら4文字まで入力が可能です。

種類

アイテムの種類を選択します。カーソルを［種類］に合わせて○ボタンを押すとウィンドウが開きます。7種類の中からひとつ、作るアイテムの種類を選んでください。選んだアイテムの種類により、その他に設定する項目が異なります。

●作成アイテム一覧

種類	説明
道具	特別な効果を持ちません。イベント用アイテムなどとして使います。
武器	攻撃力が増加します。攻撃範囲や、装備できる職業を設定します。
鎧	防御力が増加します。防御力と、装備できる職業を設定します
盾	防御力が増加します。防御力と、装備できる職業を設定します
HP回復	ＨＰ回復アイテムです。回復する量を設定します。
魔法	魔法もアイテムとして作成します。効果や範囲などを設定します。
クラスチェンジ	それを使うことによってクラスチェンジすることのできるアイテムです。

売却

アイテムがお店などに売ることができるかどうかを設定します。武器や宝石など、ほとんどのアイテムは売れるようにしても問題ありませんが、クリアに必要な物や、イベントで必要な物は、売れないようにしておいたほうがいいでしょう。

値段

アイテムをお店で買うときの値段です。値段は、1～99999までの範囲で設定できます。アイテムの効果に合わせた、バランスのいい価格設定をしましょう。アイテムを［売却］するときは、設定した価格の半額で引き取ってもらえます。

使用回数

そのアイテムが、ゲーム中に何回使用できるかを設定します。1～99回までの範囲か、あるいは［壊れない］を選択可能です。回復アイテムなどは、使用回数を1回に設定し、武器や防具は、壊れないようにするのが一般的です。

種類別設定コマンド

アイテムの種類によっては、以下のような設定が必要になります。

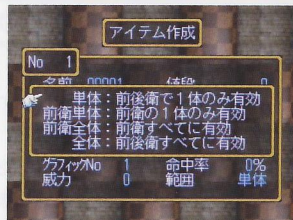
●グラフィックNO●

［種類］を［武器］、［魔法］にした場合、それぞれに用意されたグラフィックの設定が必要です。［グラフィックNo設定］で番号を選択し、○ボタンで決定。［グラフィック確認］では、設定した番号が、どんなグラフィックでアクションを起こすのか見ることができます。

●攻撃力●

アイテムの［種類］が［武器］の場合は、攻撃力を設定しましょう。攻撃の威力は、０～9999までの範囲で設定できます。設定した数値がキャラクターの攻撃力に加算されます。方向キーの左右で数字のケタを移動し、上下で数値を変更します。

●攻撃範囲・範囲●

アイテムの[種類]を[武器]、[魔法]にした場合、攻撃範囲の設定が必要になります。範囲には4タイプがあり、[単体]（前列、後列で1体のみ有効）、[前衛単体]（前列の敵1体のみ有効）、[前衛全体]（前列の敵すべてに有効）、[敵全体]（すべての敵に有効）があります。

●装備できる職業・使用できる職業●

アイテムの［武器］、［鎧］、［盾］、［魔法］は職業によって、使える使えないを設定する必要があります。○ボタンで［装備できる職業の設定］に入り、使用できるなら○、使用できないなら×を設定しましょう。△ボタンですべてを○に、□ボタンで×に変えられます。

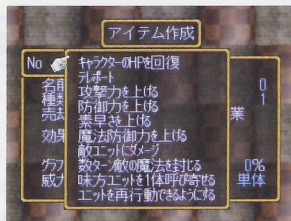
●防御力●

アイテムの［種類］を［鎧］、［盾］にした場合、その防具の防御力の設定が必要になります。防御力は、0～9999の範囲で設定できます。方向キーの左右で数字のケタ、上下で数値が変わります。決定するときは、○ボタンを押してください。

●回復ポイント●

アイテムの［種類］を［HP回復］にした場合、その回復量を設定する必要があります。○ボタンでウィンドウを開き、0～9999の範囲でポイントを設定してください。方向キーの左右で数字のケタ、上下で数値を変えることができます。

●効果●

アイテムの［種類］を［魔法］にした場合、その魔法効果を設定する必要があります。10種類の効果の中から、方向キーの上下で選択し、○ボタンで決定してください。一部の効果を選択した場合のみ、［命中率］や［威力］の設定が必要になります。

●威力●

魔法の［効果］を、［キャラクターのHPを回復］、［攻撃力を上げる］、［防御力を上げる］、［素早さを上げる］、［魔法防御力を上げる］、［敵ユニットにダメージ］などに設定した場合、その威力（回復値や攻撃力など）を設定する必要があります。［威力］の項目を○ボタンで押してウィンドウ画面を表示させ、方向キーの左右で数字のケタ、上下で自由に数値を設定することができます。0～9999の範囲で数値が設定できるので、○ボタンで決定してください。

●命中率●

魔法の［効果］を［敵ユニットにダメージ］か、［数ターン敵の魔法を封じる］にした場合に、その魔法の［命中率］を設定する必要があります。［命中率］を○ボタンで選ぶとウィンドウが開きます。0～99の範囲で設定が可能です。

アイテムはうまく作れたかな？

アイテム一覧

ゲームの雰囲気に合わせて、多種多様なアイテムを作りましょう。設定もれはありませんか？

どうじゃ、キミの理想とするアイテムは作成できたかのう？ゲームを盛り上げるためには、いろんな種類のアイテムが必要じゃぞい。それに、アイテムを作ったあとは、ゲーム中のどこでそのアイテムが手に入るか、ちゃんと設定せにゃならん。アイテムの効力は、ゲームの難易度にも関係してくるので、バランスを考えて設定することじゃ。

アイテム名も工夫すると、楽しいですね！

今までにはなかったような、奇抜なアイテムを作るのもいいですね！

仲間どうしの力を合わせるのじゃ

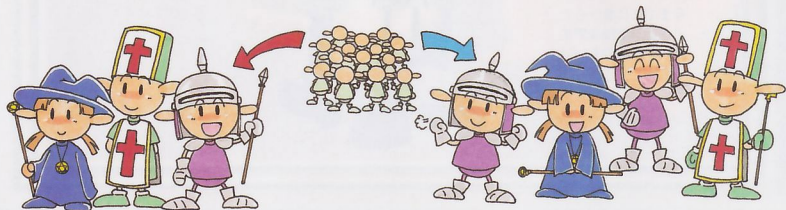
UNIT MIXING EDITOR

キャラクターを作っただけでは、まだマップ上で戦闘をすることはできんぞ！　仲間と力を合わせて戦うためのユニットを編成しなければならんのじゃ！

編成するユニットの選択

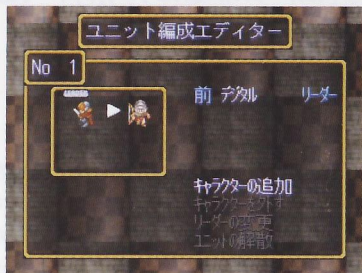
○ボタンで［編成するユニットの選択］画面に入り、項目を選びます。

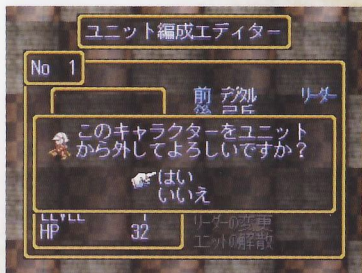
ユニット編成エディター画面

キャラクターを追加していき、ユニットを編成します。

ユニット編成エディター画面の説明をするぞ！

ユニット編成エディター画面では、そのユニットに所属するキャラクターを設定していくぞ。ただし、味方キャラは味方どうし、敵キャラは敵どうしと、同じ勢力属性のキャラクターどうしでしか、ユニットの編成はできないぞい！

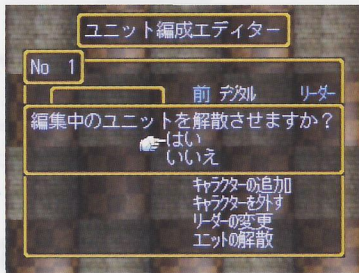
キャラクターの追加

ユニットにキャラクターを追加します。○ボタンで追加するキャラクターを選択し、方向キーで前衛、後衛といった隊列を決めます。ユニットはサイズなどによって、1～4人のキャラクターで編成することができます。（サイズについて→P.60）

キャラクターを外す

［キャラクターの追加］でユニットに編成したキャラクターを外すのに使うコマンドです。方向キーで外したいキャラにカーソルを合わせ、○ボタンで決定します。ユニットのリーダーを外してしまった場合は、２番目に追加したキャラクターが新しいリーダーになります。

リーダーの変更

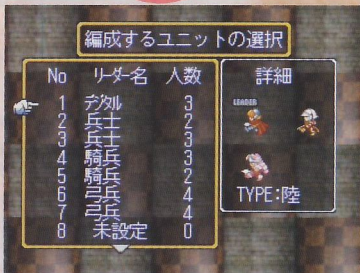
リーダーには、ユニットで最初に選んだキャラクターがなりますが、このコマンドでユニットのリーダーを変更することができます。○ボタンで［リーダーの変更］を選択すると、ユニットにカーソルが現れます。方向キーで動かし、○ボタンでリーダーを決定します。

ユニットの解散

［キャラクターの追加］によって編成されたユニットを、解散させることができるコマンドです。初めからユニット編成をやり直したいときは、このコマンドで完成しているユニットを解散させましょう。

一度組んだユニットも、手直しできるんですね！

そのとおりじゃ。便利な機能じゃろ!?

ユニットは組めたかな？

デジタルの部隊

ユニットの名前は、そのユニットのリーダーのキャラクター名と同じものになります。

どうじゃ、ユニットは組めたかな？　敵・味方のユニットをそれぞれ１組ずつだけでも作れば、とりあえずテストプレイで戦うことができるぞい。

なるべく多種多彩なユニットを作っておいて、個性的な軍隊を組織するといいじゃろう。

次のページからは、いよいよマップの作り方について説明していくから、見逃がさんようにな。

強力な部隊がこれで編成できました！ひと安心ですね！！

いろんなマップを作るのじゃ

MAP&EVENT EDITOR

さて、キャラクターやユニット編成ができたら、今度は、戦いの舞台となるマップ、そしてイベントを作るのじゃ。ゲームのポイントともいえる重要な要素じゃぞい。

エディットするマップの選択

いずれかの番号を○ボタンで選択してください。細かい設定は中で行ないます。

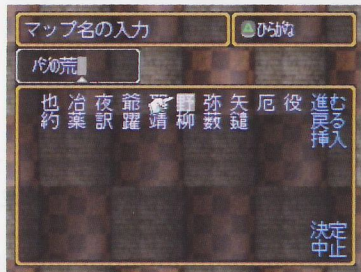
マップ・イベントエディター画面

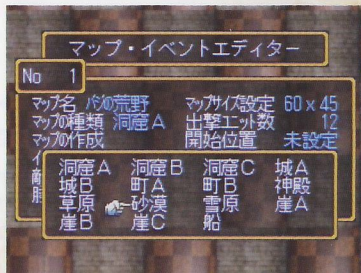
各マップでは、さまざまなイベントや勝敗条件が設定できます。

マップ・イベントエディター画面を説明するぞい!

[マップ・イベントエディター]では、ゲームの舞台となるマップを作ると同時に、その中で起きるイベントなどを、細かく設定することができるぞい。マップは全部で24個まで設定できるぞ! キミだけの個性的なマップを作ってみるのじゃ!!

マップ名

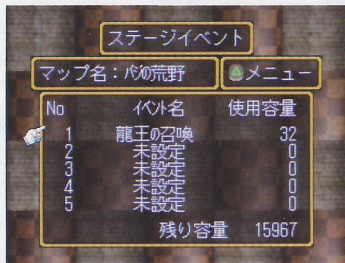
まず、各ステージのマップに名前をつけましょう。作りたいステージを○ボタンで選び、[マップ名] の項目で「○○大草原」や「○○の城」といった名前を入力します。この名前は、ゲームをプレイするときに、ステージのタイトルとして表示されます。後で変更することもできるので、とりあえずの仮名でもかまいません。

マップの種類

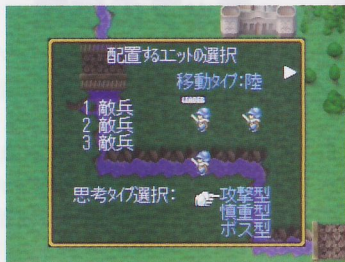
[マップの種類] では、まず、マップを作成する際のベースとなるグラフィックを選択します。マップには [洞窟A~C]、[城A・B]、[町A・B]、[神殿]、[草原]、[砂漠]、[雪原]、[崖A~C]、[船] の計15種類があります。それぞれ異なるマップボードが用意されています。

いろんなマップを作るのじゃ

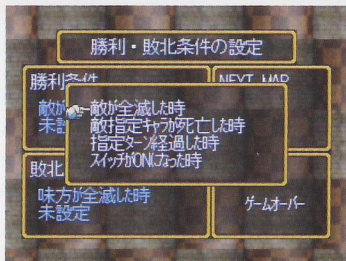
マップの作成

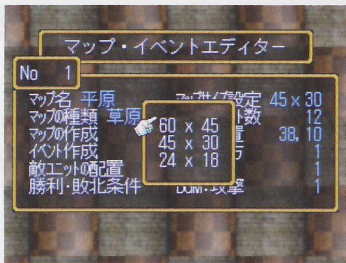
ベースの地形タイプをもとに、マップを作成します。使いたいマップボードを選択して、好きなようにマップ上にどんどん配置していきます。実際のマップの作り方、およびマップチップなどの設定については「マップ作成方法」(→P.38) をご覧ください。

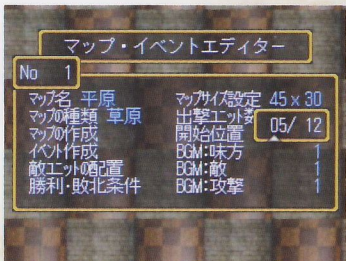
イベント作成

マップ上で繰り広げられるイベントを、ここで作成することができます。ひとつのマップでは、イベント容量の許す限りイベントを作成可能です。しかし、あまり容量を使いすぎると、他のマップでイベント作成できなくなるのでご注意を。(イベント作成の方法は→P.63)

敵ユニットの配置

マップ内のどの場所に敵を配置するかを、ここで設定することができます。これを設定しないと、マップに敵ユニットが出現しません。また、あらかじめ［ユニット編成エディター］(→P.29) で敵ユニットを編成していないと、配置の設定はできません。

勝利・敗北条件

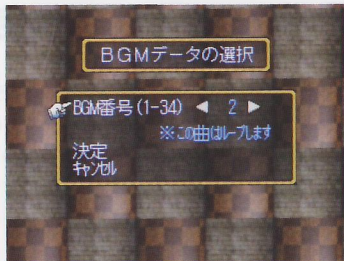
そのステージを終了させるためには、[勝利・敗北条件] を設定する必要があります。初めの設定として、勝利条件が [敵が全滅した時]、敗北条件が [味方が全滅した時] になっています。またここでは、クリアした後にどこへ進むかも設定しておきましょう。

マップサイズ設定

マップサイズには [60×45]、[45×30]、[24×18] の3種類があります。ここの数値は1ユニットが1マスにあたります。マップボードは1枚が3×3マスの大きさを持っているので [60×45] のマップの場合、マップボードは縦15枚、横20枚で構成されることになります。

出撃ユニット数

そのマップでの、出撃できる味方ユニットの数を設定できます。出撃数は1～12の間で、方向キーで数値を上下させ、○ボタンで決定します。ストーリーの展開に合わせてひとつのステージのユニット数を調整しましょう。

開始位置

ゲーム開始直後に、どの場所から味方ユニットを出現させるのかを設定します。これを設定しないと、[テストプレイ] ができないので注意してください。中心点を決め、方向キーの上下でサイズを1～4の範囲で変更します。

BGM：味方、敵、攻撃

マップ内で流れるBGMが設定できます。味方のターン、敵のターン、攻撃シーンでそれぞれBGMを選ぶことができます。BGMは全部で34曲あり、同じBGMを使うこともできますが、マップごと、敵味方ごとに設定したほうが変化に富んで、ゲームのおもしろさも増すことでしょう。

さぁ～て、いよいよマップを作るのじゃ！

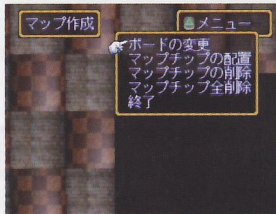
マップ作成方法

ここでは、マップ作りの流れを、詳しく解説していきます。

マップ作成画面へ

［マップ・イベントエディター］画面から、［マップの種類］や［マップサイズ設定］を選択後、［マップの作成］を選びます。すると黒い未設定のマップが現れるので、△ボタンを押してメニューを呼び出します。

メニューへ

メニューには［ボードの変更］のほかに［マップチップの配置］などがありますが、これは後ほど説明します。まず［ボードの変更］を○ボタンで選択してください。すると、マップボードの選択画面になります。

ボードの変更

［ボードの変更］のマップボードは、先に［マップの種類］で選んだ地形、たとえば洞窟であれば洞窟のボードが選択できます。マップボードは全部でNo 1 ～256まであり、この数はどの地形でも共通です。

4 地形を選択

マップボードの選択画面では、方向キーでボードの選択、○ボタンで決定することができます。ただし、ユニットが移動できるボードとそうでないボードがあるので、慎重に選んでいきましょう。

5 そのままマップ上におく

ボードを選んで○ボタンを押すと、すぐに未設定マップの画面に切り替わります。ここへボードを1枚ずつ並べていきましょう。○ボタンを押すたび、同じボードを並べることができます。

6 同じことを繰り返していく

マップボードを選んで、1枚ずつマップに張り合わせていきます。これを何度も繰り返すと、マップの完成です。マップを作る前に、ある程度どんな形にするのか決めておくと、スムーズに作成できます。

最初は小さいマップから作るといいぞい！

いろんなマップを作るのじゃ

7 マップチップを配置

マップが完成したら、いよいよマップチップを並べましょう。マップチップは小道具の一種です。Ｌ１、Ｒ１ボタンで宝箱や階段、本棚など38種類から選択できます。マップチップは単に装飾品というだけでなく、イベントで活用することもできます。

マップチップ活用の例

たとえば、村のまわりにマップチップの木を配置するとします。もし配置しないと、どの方角からでもその村に入ることができるので、村の入口以外に木を並べて侵入不可とすれば、その村は門をくぐらないと入ることができなくなるわけです。

イベントでも使う

マップチップはイベントでも活用できます。詳しくは、「イベント作成への道じゃ」（→P.63）をご覧ください。宝箱の開閉や、階段を使用して別マップへ移動、本棚を調べると隠しアイテムが入手できるなど、さまざまな設定ができます。

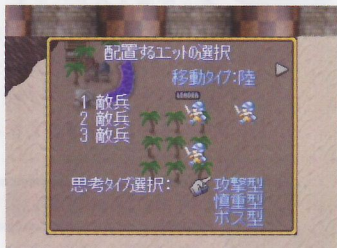
ユニットの配置

マップが完成したら、味方と敵のユニットをどこに配置するか決めましょう。

味方ユニットの[開始位置]を決める

［マップ・イベントエディター］画面から［開始位置］を○ボタンで選択します。するとマップ画面に切り替わるので、味方ユニットの出現場所を設定してください。方向キーの上下で、配置範囲が拡大縮小します。ただし海の上など、陸ユニットが侵入できない場所に設定しても配置はできません。

敵ユニットを配置する

［マップ・イベントエディター］画面から［敵ユニットの配置］を○ボタンで選択します。そしてマップ画面に切り替わったら、敵ユニットの配置場所を設定してください。場所を決めて○ボタンを押すと、ユニットの思考タイプ選択ができます。思考タイプの行動パターンは次の通りです。

攻撃型	積極的に味方ユニットに接近して、攻撃してきます。
慎重型	味方ユニットがある程度接近すると、移動、攻撃してきます。
ボス型	移動しません。味方ユニットが隣接したときのみ、攻撃してきます。

マップはうまく作れたかな？

ようやくマップ完成！

エディットするマップの選択　　△マップ初期化

No	マップ名	種類	サイズ	画面数
1	平原	草原	45×30	12
2	神殿	神殿	24×18	4
3	通路	洞窟A	60×45	20
4	バケ荒野	砂漠	24×18	4
5	黒い森	草原	60×45	20
6	00006	洞窟A	60×45	20
7	00007	洞窟A	60×45	20
8	00008	洞窟A	60×45	20

初めは2～3マップでクリアできるようなショートシナリオのつもりで、マップを作っていきましょう。

さあ、今までの手順に従って、マップは作れたかな？　マップをひとつ作成したら、次のマップを作り、そしてまた次……というようにしていけば、シンプルではあるが、シミュレーションRPGがひと通り完成じゃ。しかし、これだけではまだ［テストプレイ］はできないぞい。実は出撃ユニットを［キャンペーンエディター］で設定せねばならん。では次のページからは、その設定方法を説明していくぞい！

ゲームのおもしろさはマップしだいなんですね

でも、［テストプレイ］しないと、マップがおもしろいのかどうか、わかりにくいなぁ～

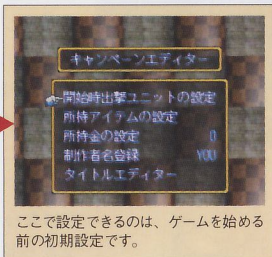
ゲームの初期設定はここでするのじゃ

CAMPAIGN EDITOR

最初にゲームを始めたとき使用できるユニットの設定や、所持金はいくらにするかなどを設定することができるぞい。自分で作ったゲームを始める前に、ここで決めておくのじゃ。

エディットメニュー画面から

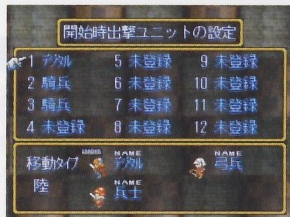
キャンペーンエディター画面

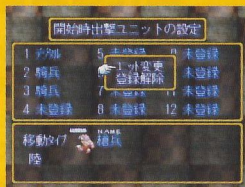
ここで設定できるのは、ゲームを始める前の初期設定です。

［テストプレイ］でゲームを始めるとき、設定していない限り、最初から所持金や装備品以外のアイテムは持っていません。この［キャンペーンエディター］では、それら所持金などを設定できます。さらに、ゲームに出撃する味方ユニットの数も、ここで設定することになります。

キャンペーンエディター画面の説明をするぞ

［キャンペーンエディター］では、さまざまな設定ができるのじゃ。その中で［開始時出撃ユニットの設定］は、ちゃんと設定しないと［テストプレイ］ができんから、必ず設定しておこう。他の項目は設定しなくてもプレイはできるぞい。

【開始時出撃ユニットの設定】

ゲーム開始時のステージ1で出撃させる、味方ユニットをここで設定します。［ユニット編成エディター］(→P.29）で編成した中から12ユニットを選択することができます。ステージ2以降は、そのままユニットが持ち越しされていきます。

ユニット変更

画面上の1～12の数字の中からひとつを選び○ボタンを押すと、［ユニット変更］の項目が表示されます。そこからさらに○ボタンで選択すると、［ユニット編成エディター］で編成されたユニットが表示されるので、出撃させるユニットを選択してください。

1ステージで出撃できるのは最大12ユニットまでです。

登録解除

［ユニット変更］コマンドの下にあるのが、この［登録解除］です。ここでは、出撃設定しているユニットを選択して○ボタンを押すと、その出撃設定を取り消すことができます。

所持アイテムの設定

ゲーム開始時から味方ユニットが所持している、アイテムを設定します。この項目を選んで○ボタンを押し、[アイテムエディター]（→P.23）で作成したアイテムの中から所持するものを選んでください。

所持金の設定

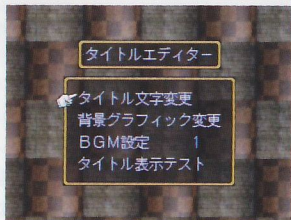
ゲーム開始時から、味方のユニットが所持しているお金の金額を設定できます。

[所持金の設定] の項目を選んで○ボタンを押し、0～99999のあいだで金額を設定してください。方向キーの左右でケタを移動し、上下で数値を変えられます。

制作者名登録

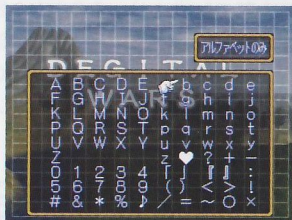
ゲームの制作者、つまりあなたの名前をここに入力すると、ゲームのエンディングにその名前が登場します。選択できる文字はアルファベットと数字、数種類の記号だけですが、最大8文字まで入力できます。[制作者名登録] を○ボタンで選んだあと、方向キーで文字を選択し、再び○ボタンを押して決定してください。

タイトルエディター

ゲームのタイトルを作成します。各ステージごとのタイトルは、[マップエディター]で登録した名前がそのまま登場しますが、ゲーム自体のタイトルはここで設定します。タイトル文字以外に、タイトルの背景、同時に流れるBGMなどを設定していきます。

タイトルエディター解説

ここからは[タイトルエディター]について詳しく説明していきます。

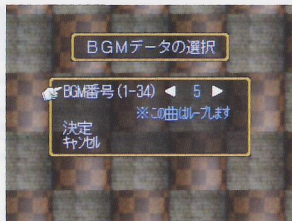
●タイトル文字変更●

文字を配置したい場所で○ボタンを押し、文字選択ウィンドウの中から文字を選んでください。文字はアルファベットと数字、記号が選択できます。配置した文字を削除するときは、文字にカーソルを合わせ×ボタンを押してください。△ボタンでメニューを呼び出すと、文字の大きさや色が変更できます。

全文字の削除	すでに配置した文字をすべて削除することができます。
文字サイズの変更	選べる文字には通常サイズと、大きいサイズの2種類があります。
文字色の変更	文字の色を変更できます。全部で4種類の色が用意されています。

●背景グラフィック変更●

タイトル画面の背景グラフィックを、自由に変更することができます。背景は海や山、森や川など、全部で７種類のグラフィックから選んでください。［背景グラフィック変更］を○ボタンで選択したあと、方向キーの左右を押すたびに、背景が変わっていきます。

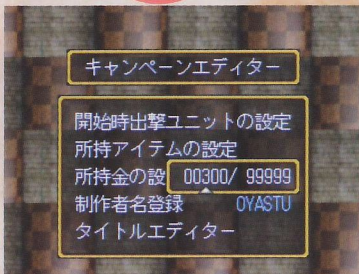
●BGM変更●

タイトル画面のBGMが、ここで設定できます。BGMは全部で34曲あり、その中から好きなものを選んでください。ゲームを始めるとすぐに流れる曲ですから、敵ターンや攻撃シーンで設定したBGMよりは、味方ターンのBGMを選んだほうがいいでしょう。

●タイトル表示テスト●

タイトル画面は［テストプレイ］では登場しません。エディットが終わってからプレイする［ゲーム］で、登場します。そのため、タイトル画面が上手にできたかどうかは、ここで確認することになります。自分のイメージ通りできているかどうか、確かめましょう

キャンペーンの設定はできたかな

キャンペーンエディター画面

キャンペーンエディター
開始時出撃ユニットの設定
所持アイテムの設定
所持金の設 00300/ 99999
制作者名登録 OYASTU
タイトルエディター

好きなシミュレーションRPGを思い出して、初期設定するときの参考にしましょう。

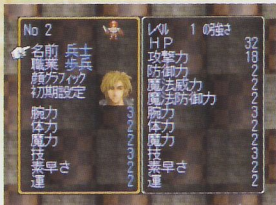
［キャンペーンエディター］の設定はできたかな？　ここで設定するためには、あらかじめ［ユニット編成エディター］（→P.29）と［アイテムエディター］（→P.23）で、それぞれの設定をしておく必要があるぞい。

ゲームを始める前の初期設定では、何ごとも多すぎに注意じゃ。ほどほどが大切じゃぞい。

最初から出撃させる仲間は誰にしようかな？

最初のうちは、ユニットの数は少ない方がいいよね。

シミュレーションRPGツクールの基本はここまで！ちょっとおさらいをしてみようかの

キャラクターエディター

主人公クラスのキャラクターはもちろんのこと、ワキ役キャラクターも作りましょう。

職業エディター

クラスチェンジのことを考えながら、職業を作っていきましょう。

キャラクターエディター　キャラクターを作る

攻撃力や防御力など、さまざまな能力を設定して自分の分身となるキャラクターを作成します。個人名のある主人公クラスのキャラクターから、単に戦士とか魔法使いとか、職業名だけで呼ばれるワキ役キャラクターなどもここで作成しましょう。

キャラクターエディター　敵キャラも作ろう

味方のキャラクターと同様の方法で、敵キャラクターも作っていきましょう。どんなシミュレーションRPGにも、敵役は必ずいるもの。ここで敵キャラクターを作成しないと、プレイができません。また、敵キャラクターのほどよい強さが、ゲームのおもしろさを左右します。

職業エディター　いろいろな職業を作ろう

キャラクターだけ作っても、あまり個性をつけられません。そこで、職業が大切な要素となります。職業作成時には、マップ上で行動するユニットの形や、職業別の特性などが設定できます。通常の職業のほか、クラスチェンジ（→P.75）のために上級クラスも作りましょう。

ユニット編成エディター

Sサイズでは4人、Mサイズは2人、Lサイズは1人でユニットを編成します。

これでいよいよ戦えますね!

[テストプレイ] をすると、気がつかなかったキャラの弱点や、マップの欠陥などがわかるんですよね。

アイテムエディター　武器・防具・魔法を作る

武器や防具のほか、魔法、回復アイテムなどを作成します。とくに魔法は大切な要素で、このアイテムを設定してキャラに所持させないと、魔法を使うことができません。そのため、魔法使いなどのキャラを作成した場合は、必ず魔法アイテムを作成しましょう。

ユニット編成エディター　キャラ同士をユニットに

ここで、マップへ出撃するために、ひとりずつ作ったキャラクターをユニットとして編成します。このユニット編成は、ゲーム中でも変更が可能なので、気楽に行なうといいでしょう。また、キャラには3種類のサイズ(→P.60)があるので、ユニットを構成する数が変動します。

マップシナリオエディター　マップ作成を忘れずに

キャラクターを完成させたあとは、マップの作成です。洞窟や町、草原、砂漠など15種類、24のマップを作成することができます。ただし、最初は小さなマップを2〜3つ作り、ゲームをプレイして感触を確かめましょう。そして自信がついたらイベント作成(→P.63)です。

キャンペーンエディター　出撃ユニットを設定

ゲーム開始時に出撃するユニットをここで設定すると、いよいよ[テストプレイ]です。[テストプレイ]は、試作品のゲームを実際にプレイすることで、自分で作ったキャラやマップなど、総合的なチェックが行なえるものです。ゲームをおもしろくするためには欠かせません。

戦闘方法ならボクにまかせて！

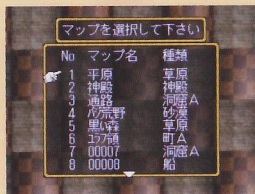
GAME&TEST PLAY

サンプルゲームや自分で作ったゲームは、メインメニューの［テストプレイ］で遊ぶことができるんだ。ユニット編成をして、出撃ユニットの登録ができたら、ここで戦闘してみよう！

メインメニュー画面

タイトル画面でスタートボタンを押すと、この画面になります。上からふたつ目の［テストプレイ］を選んでください。

マップ選択画面

［マップ選択画面］で、テストプレイするマップを選択したあと、レベル補正やスイッチエディットなどを行ないます。

出撃ユニット編成画面

出撃するユニットをここで編成します。控えキャラクターとの交換もできます。編成終了させるとプレイに入ります。

部隊を配置

ゲームが始まる前に、ユニット配置画面になります。ここでマップ上にユニットを配置して下さい。

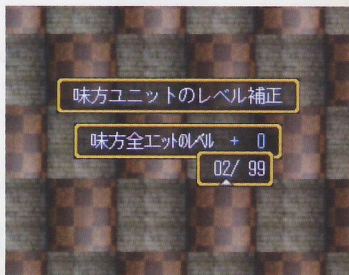
ゲームとテストプレイの説明をするよ！

[テストプレイ] の場合、ゲームが始まる前に、テストプレイしやすくするために、いくつかの設定ができるようになるんだ。これから、その設定について説明するよ。実際の [ゲーム] のときには、こういった設定はないからそのつもりでね！

マップ選択

[テストプレイ] を○ボタンで選択すると、すぐに [マップ選択画面] になります。テストプレイするマップを、ここで選択します。完成させたマップは1マップずつ、ここで選んでテストプレイしましょう。

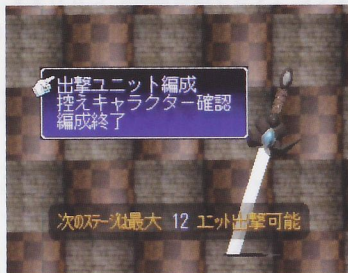
味方ユニットのレベル補正

味方キャラクター全員のレベルを、ここで上昇させることができます。マップをプレイしてみて、敵の方が圧倒的に強かった場合、ここで全体のレベルを上昇させ、バランスの微調整を行なうことができます。ゲーム終盤のマップほど、ひんぱんに使用することになるでしょう。

スイッチのエディット

イベントの作成（→P.63）で設定したスイッチをオン、オフにすることができます。“マップB”のテストプレイで、その前のステージで“スイッチ10”をオンにしていないと発生しないイベントがある場合、スイッチのエディットで“スイッチ10”をオンにしておけば、設定したイベントが確認できるようになります。

［スイッチのエディット画面］では、1～128の番号で○か×の設定が行なえます。この番号は、イベント作成で設定したスイッチの番号と対応していますので、スイッチ設定を行なうときは必ず番号のメモをしておきましょう。

出撃ユニット編成

［出撃ユニット編成］、［控えキャラクター確認］、［編成終了］は、［ゲーム］画面でも登場するので、実際にゲームプレイするつもりで設定しましょう。ここではユニットからキャラクターを外したり、装備の変更、リーダー変更などが可能です。また、レベルアップやアイテムによるクラスチェンジも、この画面で行ないます。

控えキャラクター確認

ゲームが進んで、敵キャラクターが仲間になったり、味方キャラクターが増えた場合、ここに控えキャラクターとして加えられます。ここにいるキャラクターは［出撃ユニット編成］で、ユニット編成を行なうことができます。

ウインドウ画面&コマンドの説明をするぞ

いよいよ戦闘だ！　メインメニュー画面の［テストプレイ］から、マップ上へ出陣するぞ！　でも戦闘の前に、ウィンドウ画面やコマンドのことをここで解説しておこう。ウインドウ画面やコマンドについて知っておかないと、充分なバトルができないからね。ゲームプレイする前に、必ず読んでおこう。

ウインドウ画面の見方

カーソル

味方ユニットに四角いカーソルを合わせて○ボタンを押すと、右写真のようなウィンドウ画面になります。カーソルは方向キーで自由に動かすことが可能で、□ボタンを押しながら動かすと、移動速度が高まります。敵ユニットに合わせても、情報を見ることができます。

UNIT INFO（ユニット情報）

ユニットの情報を見ることができます。HPとEXP（経験値）はバー表示されています。

LV（レベル）

キャラクターのレベルの数値がここに表示されています。リーダーのキャラクターには、レベルの前に星印の表示がされています。

コマンド

まだ行動していないユニットに対して、各コマンドの指示ができます。指示するときは、方向キーの上下で矢印を移動させて、指示したいコマンドに合わせて○ボタンを押してください。

NAME(名前)

ユニット編成されているキャラクターの名前が、ここに表示されています。

HIT POINT（ヒットポイント）

キャラクターのHP（ヒットポイント）が、数値とバー表示の2タイプで表されています。

コマンド解説①

ウインドウ画面に表示されている、コマンドについて解説していくよ。

●移動●

ユニットのウィンドウ画面のコマンド内にある［移動］を選んで○ボタンを押すと、特定の範囲まで移動できます。移動終了後は、敵ユニットと隣接している場合、［攻撃］を選んで戦うことができますが、隣接していない場合は行動終了になります。

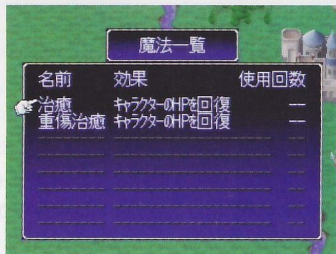
●攻撃●

敵ユニットと隣接しているとき、コマンド内の［攻撃］を○ボタンで選択すると、敵ユニットに対して攻撃することができます。また、移動終了後に敵ユニットと隣接していても、攻撃は可能です。攻撃終了後は、そのターンの行動が終了します。

敵ユニットへ攻撃するときは、よく考えてからしましょう。

1ターンに［攻撃］が何度でもできればいいのに……

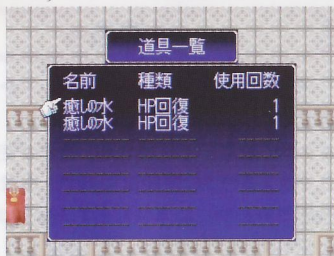
●魔法●

未行動の味方ユニットのコマンドから、[魔法]を選ぶと、[キャンペーンエディター]の[所持アイテムの設定]で所持させた魔法が使えます。ここで使えるのは攻撃魔法以外で、攻撃魔法は戦闘画面で自動的に使用されます。魔法は[アイテムエディター](→P.23)で、作成してください。

●説得●

イベント作成(→P.63)で、敵キャラクターに説得が行なえるよう設定すれば、このコマンドでその敵を仲間にしたり、消去したりなど、いろんな演出を行なうことができます。敵ユニットに隣接してから○ボタンを押して、実行してください。それ以外の方法では、説得できません。

[魔法]コマンドで使う魔法、
[道具]コマンドで使う道具は、
あらかじめ[キャンペーンエディター]
で所持させておいたほうがよいぞい

●道具●

味方ユニットのコマンドから、[道具]を選択して○ボタンを押すと、そのユニットが持っている道具を使ったり、装備変更ができます。この道具も、魔法と同じく[アイテムエディター](→P.23)で作成して、[キャンペーンエディター](→P.43)で所持アイテムを設定してください。

●情報●

[情報]は、そのユニットにいるキャラクターの能力やレベル、経験値などを見ることができます。L1、R1ボタンを使って、編成されているキャラクター全員の情報を見ることができます。また、さらに○ボタンを押すと、習得スキルや、職業による能力修正値などを見ることができます。

コマンド解説②

△ボタンを押すと出現するウィンドウ画面内のコマンドを説明します。

●ターン終了●

味方のターンを終了させるときに、このコマンドを○ボタンで選択してください。すぐに敵ターンに変わります。

●ユニット一覧●

現在出撃している味方ユニットの情報を見ることができます。[情報]コマンドと同様、詳細な情報が見られます。

●アイテム一覧●

全味方ユニットが所持しているアイテムの能力を種類別で一覧できます。見ることができるのは［道具リスト］、［武器リスト］、［防具リスト］、［魔法リスト］の4種類。ただし、ユニットが装備しているアイテムは見ることができません。

●環境設定●

［テストプレイ］を行なっている途中で、さまざまな環境を設定することができます。これは［ゲーム］をしているときも設定が可能で、画面の色や地形情報を常に画面上に表示するなど、好みによって設定してください。設定可能な項目は、下の通りです。

ウィンドウカラー	ウィンドウ画面の色を、青、赤、緑、白、透明の5タイプから選べます。
スクウェア表示	マップ上のマス目がわかるように、マップ画面に縦横のラインが引かれます。
ユニット情報表示	マップ画面の下に、カーソルで選んだユニットの情報を、常時表示させるように設定できます。
地形情報表示	マップ画面の右上に、カーソルで選んだ地形の地形効果を、常時表示させるように設定できます。
ゲーム中止	［テストプレイ］を実行中、これを選ぶとメインメニュー画面になります。

●デバッグ設定●

［無限に行動可］、［ユニット無敵］、［スイッチ操作］の設定ができます。これは［テストプレイ］でのみ設定が可能で、［ゲーム］では表示されません。それぞれ、ユニットの行動を無限にしたり、無敵にしたり、［テストプレイ］に入る前に行なったスイッチの操作をここでも行なうことができます。

では実際に敵ユニットを攻撃してみよう!

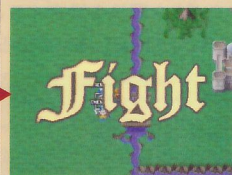
ウインドウ画面や各コマンドの意味がわかったら、いよいよバトル開始！　敵ユニット目指して進軍だ！　［移動］で敵ユニットと隣接して、［攻撃］を選べば、戦闘画面に切り替わるんだ。ほら、“Fight”の文字が画面に出たでしょ？

敵と接触

［移動］コマンドで、敵ユニットの左右上下どちらかへ隣接します。

攻撃開始

移動終了後、［攻撃］コマンドで隣接した敵を○ボタンで選びます。

Fight!!

画面上に文字が出たら、すぐに戦闘画面へ切り替わります。

王国再建を
目指して、
がんばって
戦うぞ～!

各キャラクター独特の攻撃アクションで、戦闘が行なわれます。攻撃アクションは、［職業エディター］（→P.15）でチェックできます。

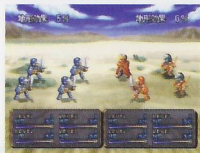
バトルシーンの違いに注目!!

戦闘するキャラクターや、平原、洞窟などの地形によって、さまざまなバトルシーンが楽しめるんだ。とくに、キャラクターが大きいほど迫力あるバトルができるけれど、その分編成できるユニットの数が少なくなるから気をつけてね。

キャラクターの大きさ

［職業エディター］（→P.15）でグラフィックを選ぶとき、ユニットのサイズが表示されます。

Sサイズ

［ユニット編成エディター］（→P.29）でひとつのユニットを編成するとき、Sサイズのキャラクターは最大4人で構成できます。戦闘画面では、前衛と後衛ふたりずつに分かれて、敵ユニットへ攻撃をしかけます。

Mサイズ

Mサイズのキャラクターは、1ユニットを最大ふたりで編成できます。ただし、MサイズのキャラクターひとりとSサイズふたりでも、ユニットの構成は可能です。Mサイズふたりのとき、戦闘画面では前衛後衛ひとりずつになります。

Lサイズ

キャラクターの中でいちばん大きなキャラクターが、このLサイズです。ユニット編成できるのは1体だけで、戦闘画面でも前衛後衛に関係なく、敵ユニットと戦います。モンスタータイプが主にこのサイズです。

地形

地形ごとに多彩な戦闘シーンの背景が見られます。ここではその一部を紹介します。

▶町

民家やお店などが並んだ町の広場で、戦闘が行なわれます。町のマップは、全部で2種類用意されています。

▲洞窟

[マップ・イベントエディター]（→P.33）で選択できる洞窟は全部で3種類。それぞれ背景が異なります。

◀城

お城のマップは2種類あります。敵や味方どちらの拠点としても、ここでの戦闘は物語が盛り上がります。

◀雪原

一面が白銀の世界で、とても寒そうなマップです。

▶船上

海上マップです。陸用ユニットは船の上を移動します。

[マップ・イベントエディター]（→P.33）で選べる、代表的な地形マップがこれなんじゃぞい!

バトルは楽しめたかな？

シナリオクリアー！

設定した勝利条件を満たすと、シナリオクリアとなり、次のマップかエンディングになります。

マップ上の敵ユニットを全滅させれば、このマップは終了だぞい。戦士ブルーのように、早く戦闘してみたい！　という人には、簡単なマップで充分じゃろう。しかし、シミュレーションRPGを十分楽しみたいなら、マップもイベントもちゃんと作らないとだめだぞい。次のページからはイベントの作り方をじっくり解説していくぞい。

でもバトルだけじゃちょっとものたりないな〜

やっぱり隊長のいう通り、イベントをしっかり作ろうっと！

イベント作成への道じゃ

SCENARIO EDITOR

ステージマップができたら、今度はそのマップで起きる"イベント"を作ってみよう。そのゲームをおもしろくする重要なポイントともいえるので、気合いを入れてのぞむことじゃ!

エディットメニュー画面から

マップ・イベントエディター画面

エディットするマップの選択画面から編集したいマップを選びます。

ステージイベント画面

ここで、[イベント作成]を選ぶと、[ステージイベント]画面になります。

イベントは、イベント容量がなくなるまで、1マップにつき256個以内で作成可能です。イベント容量とは、[イベント作成]を選んだあとすぐに現れる[ステージイベント]画面の右下にある容量値（最大15999）のことです。

ステージイベント画面を説明するぞい

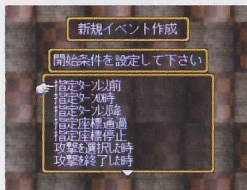
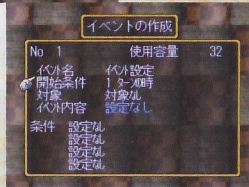
それでは、イベントの作成方法について、詳しく説明していくことにしよう。イベントは、ステージごとのマップに対してそれぞれ設定していくのじゃ。イベント内容だけでなく、発生させるための条件などもシッカリ設定しなければダメだぞい。

イベント名

そのイベントのタイトル名を決められます。まずイベントを作成したあと［ステージイベント］画面で、方向キーでイベントを選択し、△ボタンを押してメニューを出し、［イベント名変更］の項目を○ボタンで決定します。キャラクター名を入力するときと同じ方法で、イベント名を入力しましょう。同じメニューで［イベント削除］を選ぶと、イベントを消すことができます。

開始条件

新規イベントの作成を選んだあと、すぐ現れるのが［開始条件］を選択する［新規イベント作成］画面です。ここでイベントが始まる条件を設定しないと、イベント作成ができません。［指定ターン以前］など、ターン数や場所を指定する条件の場合、設定終了後でもそのターン数や場所の変更は可能ですが、それ以外の場合では、変更できないことがあります。条件項目については、次のページから解説していきます。

イベントの［開始条件］には、さまざまな種類の条件項目があります。

［開始条件］は極めて大切なコマンドです。イベントを作る前に、まずイベント発生させる条件を考えておきましょう。

●開始条件一覧

条件	説明
指定ターン以前	指定ターン数に達する前であり、同時に［基本条件］を満たしている場合にイベントが実行されます。
指定ターンの時	指定ターン数に達したとき、同時に［基本条件］を満たしている場合にイベントが実行されます。
指定ターン以降	指定ターン数を経過した後であり、同時に［基本条件］を満たしている場合にイベントが実行されます。
指定座標通過	指定したキャラクター、またはユニットが、指定座標を通過し、同時に［基本条件］を満たしている場合にイベントが実行されます。
指定座標停止	指定したキャラクター、またはユニットが、指定座標で停止し、同時に［基本条件］を満たしている場合にイベントが実行されます。
攻撃を選択した時	指定したキャラクター、またはユニットが、［攻撃］を選択したとき、同時に［基本条件］を満たしている場合にイベントが実行されます。
攻撃を終了した時	指定したキャラクター、またはユニットの攻撃が終了したとき、同時に［基本条件］を満たしている場合にイベントが実行されます。
死亡した時	指定したキャラクターが死亡したとき、同時に［基本条件］を満たしている場合にイベントが実行されます。
説得した時	指定したキャラクター、またはユニットが、［説得］を選択したとき、同時に［基本条件］を満たしている場合にイベントが実行されます。
自動的に始まる	ゲーム開始と同時に、イベントが自動的に始まります。
味方ユニットが一定以下になった時	残っている味方ユニットの数が、指定した数以下になったとき、同時に［基本条件］を満たしている場合にイベントが実行されます。
敵ユニットが一定以下になった時	残っている敵ユニットの数が、指定した数以下になったとき、同時に［基本条件］を満たしている場合にイベントが実行されます。
隣接した時	指定キャラクターAが、指定キャラクターBに隣接したとき、同時に［基本条件］を満たしている場合にイベントが実行されます。

［基本条件］の説明については70ページをご覧ください

対象

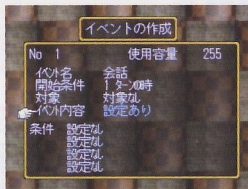
設定したイベントを、どのユニットがどのユニットに対して起こすのかなどを、設定する項目です。[開始条件] でキャラクター指定が必要な項目を選択したあと、[対象] を○ボタンで選ぶと、5種類の対象項目の中から設定できます。

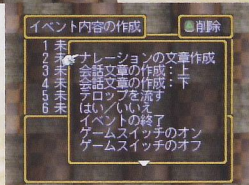
●対象キャラ一覧～

対象	説明
敵・味方ユニットすべて	敵・味方の区別なく、全ユニットがイベントの対象となります。
味方ユニットすべて	味方のユニットすべてが、イベントの対象となります。
敵ユニットすべて	敵のユニットすべてが、イベントの対象となります。
指定キャラ	ユニット内に指定したキャラクターがいる場合のみ、対象になります。
指定キャラAが指定キャラBに	指定キャラ同士が会話したときなどに、対象になります。

イベント内容

そのイベントの内容を決める項目です。イベントの働きを設定する、もっとも重要な部分で、さまざまな命令を設定できます。この項目を選んで○ボタンで決定すると、[イベント内容の作成] 画面になります。命令を細かく設定して、個性的なイベントを作りましょう。

全29種のイベント命令については、次のページから説明していきます。

[イベント作成] 画面で、[イベント内容] を○ボタンで選択しましょう。

[イベント内容の作成] 画面で、そのイベントの具体的な内容について設定します。

●イベント内容一覧

ナレーションの文章作成	画面内に現れるナレーションの文章を作成します。主人公以外の第三者が、状況を解説したり、問いかけてくるような感じの文章が向いています。
会話文章の作成：上	主人公、あるいは他のキャラクターが会話するときのフキダシ文章を作成します。ここで設定されたフキダシ文章は、画面の上方に表示されます。
会話文章の作成：下	主人公、あるいは他のキャラクターが会話するときのフキダシ文章を作成します。ここで設定されたフキダシ文章は、画面の下方に表示されます。
テロップを流す	画面の下方からスクロールしながら出てくる、テロップの文章を作成します。オープニングのストーリーなどを表示するのに向いています。
はい/いいえ	選択肢のある分岐イベントを設定します。ひとつの問いに対して、答えが「はい」と「いいえ」の場合で、その後のストーリー展開を変えることができます。
イベントの終了	ゲームの演出には使いません。作成したイベントが正常に実行するのか、チェックするのに使用します。この命令以降に作られたイベントは実行されなくなります。
ゲームスイッチのオン	物語を進行させる“きっかけ”となる［スイッチ］を［オン］にするコマンドです。たとえば、民家Aへ行ってスイッチオンしたとします。そして民家Bを訪れると、民家Aについてのメッセージを流すのです。こうすれば、民家Aに行かない限り、民家Bではメッセージが流れないというような隠しイベントが作成できます。

ナレーションの作成

その場所の様子など、おもに情景描写に使用すると効果的でしょう。

会話文章の作成

画面上下で、ふたりのキャラが会話しているように見せられます。

テロップを流す

オープニングなどの演出に使うと効果的です。続けて流すことも可能です。

ゲームスイッチのオフ	物語を進行させる“きっかけ”となる［スイッチ］を［オフ］にするコマンドです。たとえば、民家Aのスイッチがオンになって民家Bでメッセージが流れるとします。そのままだと、Bへ行くたびメッセージが流れますが、［オフ］に設定すれば、1度だけメッセージが流れるようにイベントを作ることができるわけです。
ユニットの移動	イベント内でユニットを強制的に移動させたいときに使います。最大で47歩まで移動できます。△ボタンを押すと、歩行速度の設定や、設定の確認などもできます。
回復ポイント	HPが回復します。「宿屋」や「回復の泉」などにこのポイントを設定し、そこへキャラクターが上に乗るとHPがいくらか回復する、などという設定ができます。
お金が増える	所持金が増加します。キャラクターが「宝箱」を開けたときに、お金がいくら手に入るか設定する、などといった使い方ができます。
お金が減る	所持金が減少します。キャラクターが何らかのトラップに引っかかったときに、所持金がいくら減るか設定する、などといった使い方ができます。
アイテムが増える	アイテムが増えます。例えば、本棚を調べたり、「宝箱」を開けたときなどに、どのアイテムがいくつ手に入るかを設定できます。
アイテムが減る	アイテムが減ります。たとえば、何らかのトラップに引っかかったときや、誰かにあげたときなどに、どのアイテムがいくつ減るかを設定できます。
経験値が増える	経験値が増えます。たとえば、ステージをクリアしたときなどに、ボーナスとしてキャラクターの経験値がどれだけ増えるかを設定できます。

ユニットの移動

方向キーで進みたい方向を決め、一歩ずつ設定していきます。

回復ポイント

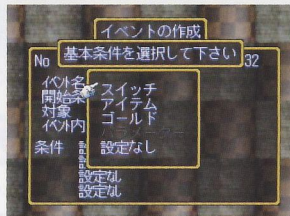
この命令を使えば、“体力回復の魔法陣”のような場所を作ることができます。

お金が増える（アイテムが増える）

宝箱を開けたときに、さまざまな物が手に入るように設定できます。

コマンド	説明
ウエイト	演出の都合で“間”を取りたいときに使うコマンドです。ひとつ前に設定した命令が実行されているときに、操作を受け付けない時間を設定することができます。
BGMの変更	ゲーム中に流れるBGMを、別の曲に変更するために使用するイベントコマンドです。物語の場面に合わせて、雰囲気を変えたいときなどに使います。
BGMの一時停止	ゲーム中に流れるBGMを、一時的に停止させるために使用するイベントコマンドです。物語の場面に合わせて、雰囲気を変えたいときなどに使います。
BGMの再開	一時停止させたBGMを、再び流すために使用するイベントコマンドです。物語の場面に合わせて、雰囲気を変えたいときなどに使います。
効果音を鳴らす	物語の場面に合わせたさまざまな効果音を設定するためのイベントコマンドです。“タイコの音”や“剣を振る音”など、多くの効果音があります。
画面の色を変える	画面の色を変えるイベントコマンドです。物語の場面に合わせて、画面をさまざまな色に変えることができます。
画面の色を戻す	[画面の色を変える]コマンドのあとに、画面をもとの色にもどすときに使うコマンドです。これを設定しないと、画面の色が変わったままになってしまいます。
店のイベント	お店を作ります。どこでお店を開くか、マップ上で決めたあと、何を売るかを設定すれば、そこがお店になります。
場所注目	特定の場所へ強制的に画面を移動させることができます。その場所をプレイヤーに注目させるときに使うと効果的です。
仲間にする	敵キャラクターを仲間にできます。[開始条件]で条件を設定したあと、たとえば[説得する]を選ぶと、敵キャラを説得したあとそのキャラが仲間に加わります。
マップチップを置く	宝箱の閉まっているマップチップと、[お金が増える]イベントコマンド、宝箱の開いたマップチップ、の順序でイベント設定すれば、宝箱のお金がもらえるイベントになります。
マップチップを消す	小道具としてマップ上に配置しているマップチップを、何かのイベントによって消去させることができるイベントコマンドです。
マップボード変更	イベント中にマップボード1つを変更できます。たとえば川から橋のマップボードに変更すると、いきなり川に橋が出現したというようなイベントが作成できます。
敵ユニット消去	指定した敵ユニットを消去するイベントコマンドです。敵を仲間にしたとき、これを設定しないと、味方と敵側の両方にその指定キャラクターが存在することになるので注意して下さい。

条件

設定したイベントの［開始条件］に加えて、［基本条件］を設定することができます。［開始条件］を満たしていても、［基本条件］が満たされていない場合、そのイベントは実行されません。

●基本条件一覧

スイッチ	指定したなんらかの［ゲームスイッチ］がゲーム中で［オン］になると、イベントが実行されます。
アイテム	指定した［アイテム］を持っているときに、イベントが実行されます。
ゴールド	指定した金額以上を所持しているときに、イベントが実行されます。
パラメーター	キャラクターのパラメーターが指定値以上、もしくは以下のときに、設定していたイベントが実行されます。

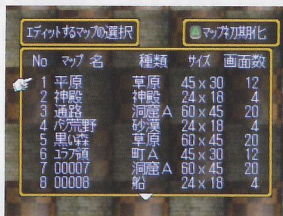
これでイベント解説は終わりじゃ

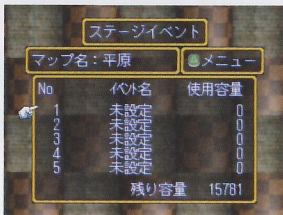
さあ、次のページからは、［イベント］の作りかたを、具体的に説明していくぞい。見逃さないようにな!!

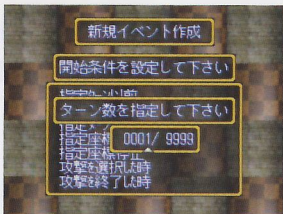
イベント作成方法

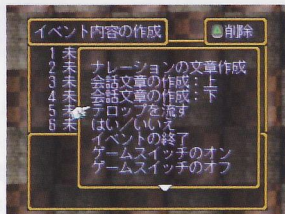
それでは実際に、オリジナルイベントを作ってみましょう。

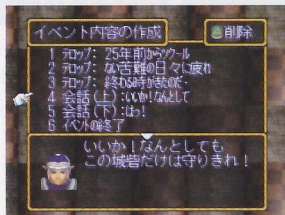
マップの選択

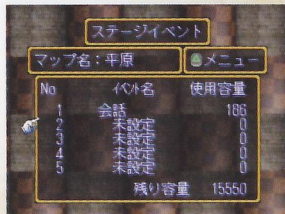
イベントは、マップごとに設定します。メニュー画面の［マップ・イベントエディター］を○ボタンで選択し、イベントを設定したいマップを決定します。まずひとつ目のマップを選びましょう。

イベントの作成

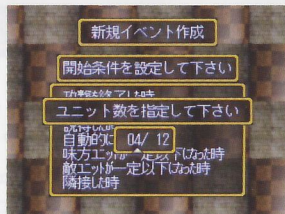
最初のステージの最初のイベントとして、まずステージ開始時のオープニングストーリーを作りましょう。雰囲気作りに、必要不可欠なものですので、個性的なストーリーを作りましょう。

開始条件の設定

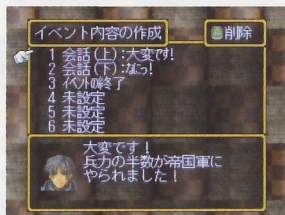
未設定のイベントを選ぶと［開始条件］が表示されます。オープニングなので、ゲーム開始直後に起きるように設定しましょう。［指定ターン以前］を選び、ターン数は“1”とします。

イベント内容の設定 1

［イベント内容］を○ボタンで選択し、細かい内容を作成します。現在設定されていない“未設定”を選び、○ボタンでイベント内容のメニューを表示させます。それからさらに［テロップを流す］を選び、文字入力画面で文章を作成します。

イベント内容の設定 2

テロップでストーリーを流したあとに、［会話文章の作成：上（下）］を選び、キャラクターどうしの会話を作成しましょう。フキダシの上下で話すキャラを変えると、自然に会話している感じになります。

追加イベントの作成

続けて、もうひとつイベントを作成してみましょう。「自軍の形成が不利になったときに、味方が話しかけてくる」というイベントを作ります。［ステージイベント］で2番目のデータを選びます。

7 開始条件の設定

［開始条件］を、［味方ユニットが一定以下になった時］にし、ユニット数値は、ここでは出撃ユニット総数の半分ぐらいに設定します。設定数の変更は、［イベントの作成］画面で行なえます。

イベント内容の作成

［イベント内容］を設定します。［会話文章の作成：上（下）］で、味方が主人公キャラに話しかけてくるようにしましょう。［顔グラフィック］もいっしょに選びます。会話が成立するように、文章入力にも注意しましょう。

イベントは動いたかな？

さっそく、イベントチェックしてみよう

イベントの設定ができたら、イベントが正常に実行されるかチェックしてみるのじゃ。[データを更新して終了] を選んでメインメニューにもどり、[テストプレイ] を行なってみよう。どうじゃ、動いたかな？

ユニットをマップに配置してゲーム開始します。チェック項目は、開始直後にテロップと会話文章が流れるか、そしてユニットが減ったときの会話文章です。

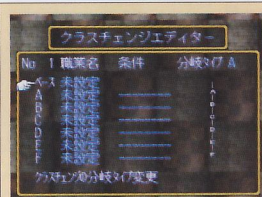
クラスチェンジでキャラクターをパワーアップ!!

CLASS CHANGE EDITOR

キャラクターの職業を、そのキャラクターがレベルアップしていく過程で変えるのが、[クラスチェンジ] じゃ。ここでは、その設定方法について説明するぞい。

クラスチェンジタイプの選択画面

クラスチェンジタイプの設定をします。クラスチェンジタイプは全部で16種類です。好きなタイプを選びましょう。

クラスチェンジエディター画面

クラスチェンジの過程を設定する画面です。基本となる職業と、クラスチェンジの分岐タイプを選びます。

クラスチェンジエディター画面の説明をするぞ

クラスチェンジというのは、いわば転職のことじゃ。ある程度のレベルになったら、戦士から魔法使いへ転職できるよう設定してもかまわんし、戦士より強そうな騎士にしてもよい。戦士からモンスターにだって変えられるぞい。いずれにしても、ここではさまざまな転職タイプを設定することができるのじゃ。

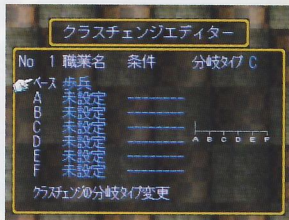
分岐タイプ

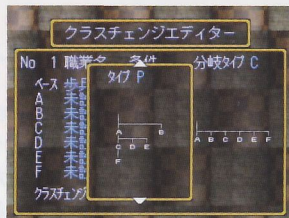
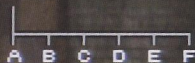
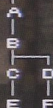
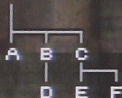
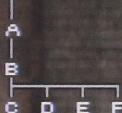
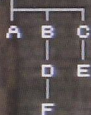
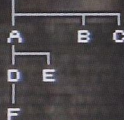
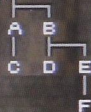
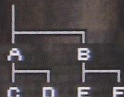
最初に分岐タイプを決めておきましょう。[ベース] の職業から、どのような経緯でクラスチェンジするかを決めます。全16種類（→P77）あります。[クラスチェンジの分岐タイプの変更] を○ボタンで選択し、方向キーの上下で選択します。分岐タイプにはさまざまなタイプがあるので、キャラクターにあったものを選びましょう。

ベース

[ベース] は、そのクラスチェンジの基本となる職業のことです。○ボタンを押すと、ウィンドウが開いて [職業指定]、[条件指定] などが現れますが、ここで設定できるのは [職業指定] のみです。[条件指定] はAやBなど、転職できる職業設定後に選択できます。

A.B.C.D.E.F

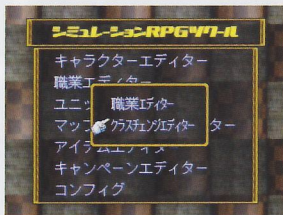
[ベース] で選んだ職業が、どのようにクラスチェンジしていくのかを、ここで設定します。例えば [ベース] を“歩兵”とし、下のAには“重装兵”、Bは“騎馬兵”と設定したあと、AとBの [条件指定] をレベルアップかアイテムを選択します。そうすればAかBへ、レベルアップもしくはアイテム使用でクラスチェンジできます。

【クラスチェンジ分岐タイプ変更】

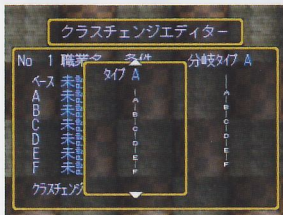
［ベース］となる職業から、どのような経緯でクラスチェンジさせていくかをここで選びます。分岐タイプは、以下のように16種類ありますが、一度選んだ職業は、それ以後選べなくなりますので、よく考えて設定していきましょう。

●クラスチェンジ分岐タイプ一覧

かなり複雑な分岐タイプがあるから、
ちゃんと考えて職業を選ぶ必要がありますね!

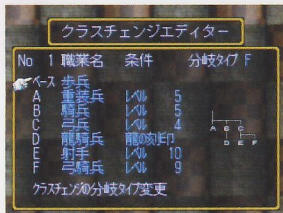
クラスチェンジ設定方法

それでは、実際にクラスチェンジタイプの設定をしてみましょう。

未設定を選ぶ

メニュー画面の［職業エディター］から、［クラスチェンジエディター］を○ボタンで選択します。そのあと［クラスチェンジタイプの選択］画面で未設定を選び、○ボタンで決定します。

分岐タイプを設定する

まず最初に［クラスチェンジの分岐タイプ変更］で、分岐タイプを選択します。A～Fの職業を選択したあとに、分岐タイプを変更すると、選んだ職業がクリアされてしまうので注意してください。

職業の条件を設定する

次は［ベース］の職業を選択・決定し、さらにA～Gの項目にひとつずつ職業を選んで当てはめていきます。一度選んだ職業は、以後選ぶことはできません。また、クラスチェンジのための条件指定も忘れずに。

クラスチェンジの設定はできたかな？

クラスチェンジエディター画面

ひとつの職業は、全部で6種類の職業へクラスチェンジできます。分岐を考えて、職業を選択しましょう。

さぁ、クラスチェンジの設定はできたかな？　もちろん、先に［職業エディター］（→P.15）で、転職可能な職業を作っておく必要がある。十分な数の職業を作っておくことが大切じゃ。

正常にクラスチェンジが実行されるかチェックするために、実際にゲームをプレイして、設定したキャラクターをレベルアップさせてみようぞい。

環境設定はここで行なうのじゃ

CONFIGURATION

シミュレーションRPGツクールに収録されているBGMを聴くことができるぞい。このソフト自体の設定をするところなので、自分で作っているゲームの設定はここではやらんぞい。

メニュー画面

この画面から［コンフィグ］を選択して○ボタンを押してください。

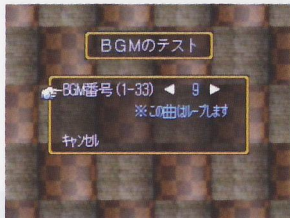
コンフィグメニュー画面

［コンフィグメニュー］では、このように3種類の項目の設定ができます。

コンフィグメニュー画面の説明をするぞ

これまでゲームのエディットばかりしてきたが、ここでは『シミュレーションRPGツクール』自体の設定が行なえるぞい。それ以外にも、[マップ・イベントエディター]で設定するBGMが、ここで聴くことができるから利用することじゃ。

BGMのテスト

［マップ・イベントエディター］で設定できるBGMが、ここで聴くことができます。あらかじめゲームの雰囲気にあったBGMをここで選び出し、そのイメージを［マップ・イベントエディター］でのBGM設定に活かすといいでしょう。

エディターのBGM変更

コンフィグメニュー画面からこの項目を選択して○ボタンを押すと、BGM変更画面になります。メニュー画面やエディター画面など、ソフト全体で流れているBGMを、方向キーで選択できます。選べるのは全部で33曲です。

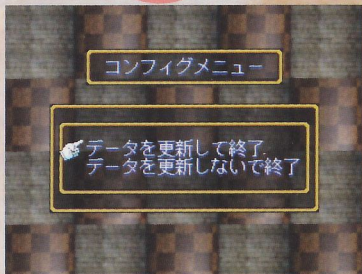
どんなBGMがあるのか、この[コンフィグ]でしっかりチェックしておこう。

ステレオ

コンフィグメニュー画面から［ステレオ］の項目を選択して○ボタンを押すと、［モノラル］へ変更することができます。すべてのBGMを、ステレオかモノラル、どちらで聞くかをここで設定できます。ただし、お使いのTVがモノラル音源であれば、ステレオの効果はありません。

あらかじめBGMを聴いておくと
ゲームのエディットのときに楽じゃぞい。

コンフィグで環境設定はできたかな

コンフィグメニュー画面

設定終了後はメモリーカードへセーブしないと、その設定は継続できませんので注意してください。

［コンフィグ］はあくまで好みじゃから、設定しなくとも作ったゲームには、まったく関係しないぞい。しかし、どんなBGMがこの『シミュレーションRPGツクール』で流れているのか、調べておくのもムダではないじゃろう。さらに、じっとBGMを聞いているだけでも、けっこう楽しめるもんじゃぞい。

楽しそうなもの、悲しそうなもの、BGMにはいろんなものがあるよ。

データのセーブはこまめにな

MEMORY CARD

メインメニュー画面にある［メモリーカード］を選ぶと、データの保存や読み込みができるぞい。サンプルゲームのマップデータを読み込んで、作り直すこともできるのじゃ。

メモリーカードメニュー画面

データをセーブするには、空きメモリーカード１枚が必要です。

［メモリーカード］の項目を選んで○ボタンを押すと、［メモリーカードメニュー］になります。ここではエディットデータの保存や読み込み、削除ができます。またサンプルゲームのマップデータを読み込み、それをもとにしてマップやシナリオを作ることが可能です。

●メモリーカードメニュー一覧

項目	説明
エディットデータの保存	選択して○ボタンを押すと、作成したデータを保存できます。
エディットデータの読み込み	選択して○ボタンを押すと、作成したデータの読み込みができます。
エディットデータのクリア	現在作成中のエディットデータを消すことができます。
サンプルデータの読み込み	サンプルゲームのマップやシナリオなどのデータを読み込みます。

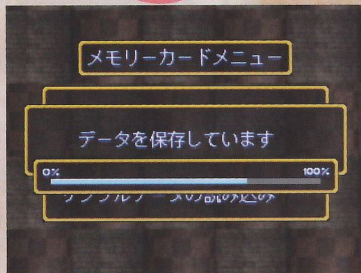
クリアデータの保存

サンプルゲームや、自分で作ったゲームをプレイしたとき、ステージをクリアするごとにクリアデータを３ヵ所で保存することができます。ゲームを保存した場所から、再度始めたいときは、［ゲームメニュー］の［続きから始める］を選んでください。

保存する箇所を選択して下さい
マップ名：ムゴット街道
No Data
No Data

セーブはこまめにするのじゃ

セーブ中画面

メモリーカードメニュー
データを保存しています
0%
100%

データセーブのときも、メモリーカード内のデータに上書きすることになるので、よく考えてから行ないましょう。

一生懸命作成しているマップやシナリオだから、データの保存はこまめにすることが大切じゃぞい。また［サンプルデータの読み込み］は、今まで作っていたデータに上書きして読み込むから、注意が必要じゃ。作っていたデータをとりあえず先に［エディットデータの保存］でセーブしてから、サンプルデータを読み込んだほうがいいぞい。

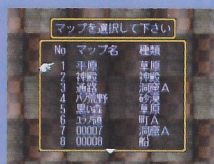
エディターコマンドリスト

ゲーム中に使用するコマンドを、エディターごとにリストにしました。詳しい説明は、リストに示されているページをご覧ください。

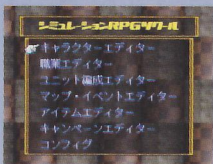
メインメニュー画面

タイトル画面でスタートボタンを押すと、この画面が表示されます。

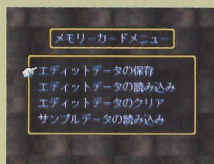
ゲームメニュー画面

オリジナルゲーム、またはサンプルゲームが楽しめます。

テストプレイ画面

作成したゲームを、ここでテストプレイすることができます。

エディットメニュー画面

ゲームを作成するときは、主にこのメニューを使用します。

［ゲーム］では、自分の作ったゲームやサンプルゲームを楽しめます。ただし［テストプレイ］では、ゲームプレイ中でもエディットに関するさまざまな設定を行なって、ゲームバランス修正ができますが、［ゲーム］では行なえないので注意してください。

メモリーカードメニュー画面

データの保存や読み込み、消去などに関するメニューです。

ゲームメニュー画面&テストプレイ画面 GAME MENU&TEST PLAY

コマンド名	内容	詳しくはこのページへ
ゲーム	『シミュレーションRPGツクール』で作成した、オリジナルゲームをプレイすることができます。	▶P.6
サンプルゲーム	『シミュレーションRPGツクール』に収録されているサンプルゲームをプレイすることができます。	▶P.85
テストプレイ	現在エディット中のデータが正常に動くかどうか、テストプレイができます。	▶P.51
マップ選択	テストプレイを行なうマップを選択します。	▶P.52
味方ユニットのレベル補正	後半マップをテストプレイするときに、あらかじめここで味方キャラクターのレベルを上げておくことができます。	▶P.52
スイッチのエディット	イベントのスイッチを、あらかじめここで入れておけば、スイッチが入った状態でマップをプレイし、イベントの確認ができます。	▶P.53
出撃ユニット編成	ゲームに出撃するユニットの再編成ができます。クラスチェンジもここで行ないます。	▶P.53
控えキャラクター確認	ゲームに出撃しないユニットのキャラクターが、ここで確認できます。	▶P.53
編成終了	ここを選択すると、ゲームの画面になります。	▶P.53
移　動	指定ユニットを移動できる範囲内で移動させます。	▶P.55
攻　撃	攻撃範囲内にいる敵ユニットを指定し、攻撃を加えます。	▶P.55
魔　法	キャラクターが持っている魔法（回復系と補助系魔法のみ）を使うことができます。	▶P.56
説　得	イベント作成で設定した特定のキャラクターを説得することができます。	▶P.56
道　具	ユニットが持っているアイテムを使うことができます。	▶P.57

コマンド名	内容	詳しくはこのページへ
情　報	指定したキャラクターの情報を見ることができます。	▶P.57
NAME	キャラクターの名前を表示します。	▶P.54
L　V	キャラクターの現在レベルを表示します。	▶P.54
HIT POINT	キャラクターの最大時のHP（ヒットポイント）と、現在のHPを表示します。	▶P.54
ターン終了	味方ユニットのターンを終了させます。	▶P.57
ユニット一覧	現在出撃している味方ユニットを、ここで一覧することができます。	▶P.57
アイテム一覧	味方キャラクター全員が所持しているアイテムを一覧できます。	▶P.58
環境設定	[ウィンドウカラー]、[スクウェア表示]、[ユニット情報表示]、[地形情報表示]、[ゲーム中止] の項目の設定ができます。	▶P.58
デバッグ設定	[無限に行動可]、[ユニット無敵]、[スイッチ操作] の項目が設定できます。ただし [テストプレイ] のみ、これらの設定ができます。	▶P.58

エディットメニュー画面 EDIT MENU

コマンド名	内容	詳しくはこのページへ
キャラクターエディター	ゲームに登場するキャラクターを作成します。敵と味方の作成も、このエディターで行ないます。	▶ P.8
名　前	キャラクターの名前を設定します。	▶ P.9
職　業	キャラクターの職業を設定します。	▶ P.9

コマンド名	内容	詳しくはこのページへ
顔グラフィック	キャラクターの顔グラフィックを選んだり、作成することができます。	▶P.10
初期設定	キャラクターの初期レベルや、敵・味方の勢力属性、キャラクターの成長タイプを設定します。また、初期に装備している武器・盾・鎧・魔法の設定もここで行ないます。	▶P.12
腕　力	キャラクターの腕力の数値を設定します。	▶P.13
体　力	キャラクターの体力の数値を設定します。	▶P.13
魔　力	キャラクターの魔力の数値を設定します。	▶P.13
技	キャラクターの技の数値を設定します。	▶P.13
素早さ	キャラクターの速さの数値を設定します。	▶P.13
運	キャラクターの運の数値を設定します。	▶P.13
職業エディター	キャラクターの職業の設定や、レベルアップやアイテムなどによるクラスチェンジの設定などを行ないます。	▶P.15
職業名	職業の名前を設定します。	▶P.16
グラフィックNo	マップ上に表示されるグラフィックを設定します。	▶P.16
カラータイプNo	グラフィックのカラータイプを設定します。	▶P.17
攻撃修正	その職業に就くと、攻撃力がアップするように設定できます。	▶P.18

コマンド名	内容	詳しくはこのページへ
防御修正	その職業に就くと、防御力がアップするように設定できます。	▶P.18
魔法修正	その職業に就くと、魔法に関する能力がアップするように設定できます。	▶P.18
スキル選択	戦闘時における、スキルの設定をします。	▶P.19
移動力	移動力の数値を設定します。	▶P.20
移動タイプ	陸、飛行のタイプの中から移動のタイプを設定します。	▶P.20
クラスチェンジエディター	レベルアップやアイテム使用によるクラスチェンジなどの設定は、このエディターで行ないます。	▶P.75
ベース	クラスチェンジの基礎となる職業を設定します。	▶P.76
職業名	職業エディターで設定した職業を選択し、設定します。	▶P.76
条件指定	クラスチェンジを、レベルアップ、アイテム使用のどちらで行なうかを設定します。	▶P.76
A.B.C.D.E.F	それぞれに、クラスチェンジ後の職業を設定します。	▶P.76
クラスチェンジの分岐タイプ変更	分岐タイプの変更を行ないます。設定を変更すると、設定データが消去されるので、先にここを設定しておきましょう。	▶P.77
ユニット編成エディター	ユニットを編成するためのエディターです。ここでユニットを作成しないと、マップ上にキャラクターを配置することができません。	▶P.29
キャラクターの追加	指定したキャラクターをユニットに追加します（最大4体まで）。	▶P.30
キャラクターを外す	指定したキャラクターをユニットから外します。	▶P.30

コマンド名	内容	詳しくはこのページへ
リーダーの変更	ユニットのリーダーを変更します。	▶P.31
ユニットの解散	編成されているユニットを解散して、再度編成ができます。	▶P.31
マップ・イベントエディター	ゲームの舞台となるマップを作成したり、そこで発生するイベントの設定を行ないます。	▶P.33
マップ名	マップの名前を設定します。	▶P.34
マップの種類	洞窟や町など、マップの種類を設定します。	▶P.34
マップの作成	マップの作成を行ないます。	▶P.35
イベント作成	マップ上で発生するイベントを作成します。	▶P.35
敵ユニットの配置	敵ユニットを配置し、そのユニットの行動パターンを設定します。	▶P.35
勝利・敗北条件	マップをクリアするための勝利・敗北条件を設定します。	▶P.36
マップサイズ設定	マップの大きさを設定します。	▶P.36
出撃ユニット数	出撃ユニット数の総数を設定します。	▶P.36
開始位置	ゲームを開始直後の味方ユニットの位置を設定します。	▶P.37
BGM	そのマップで使う、敵や味方、攻撃中のBGMを設定します。	▶P.37
アイテムエディター	ゲーム中に登場するアイテムを作成します。アイテムのほかに、武器、盾、鎧、魔法、クラスチェンジ用アイテムなどがあります。	▶P.23
名　前	アイテムの名前を設定します。	▶P.24

コマンド名	内容	詳しくはこのページへ
種　類	アイテムの種類を設定します。	▶P.24
売　却	アイテムが売却できるかどうかの設定をします。	▶P.25
値　段	お店で売られているアイテムの値段を設定します。売却時は半額になります。	▶P.25
使用回数	アイテムの使用回数を設定します。	▶P.25
グラフィックNo	戦闘中、アイテムを使用したときの効果のグラフィックの設定をします。	▶P.25
攻撃力	武器アイテムの攻撃力の数値を設定します。	▶P.26
攻撃範囲	攻撃範囲の設定をします。	▶P.26
防御力	盾や鎧といった防御アイテムの防御力の数値を設定します。	▶P.26
回復ポイント	回復アイテムの回復ポイントの数値を設定します。	▶P.27
効　果	魔法の効果を設定します。	▶P.27
威　力	魔法のみ設定できます。回復魔法なら回復ポイント、攻撃魔法ならダメージ、防御魔法なら防御力など、魔法そのものの威力が設定できます。	▶P.27
命中率	魔法の命中率の数値を設定します。	▶P.27
範　囲	魔法の効果が及ぶ範囲の設定をします。	▶P.26
装備できる職業	武器、鎧などが装備できる職業を設定します。	▶P.26

キャンペーンエディター	ゲームやテストプレイするとき、出撃ユニットの登録や所持アイテムの選択などを行ないます。	▶P.43
所持金の設定	ゲーム開始時の所持金の数値の設定をします。	▶P.45
所持アイテムの設定	ゲーム開始時の所持アイテムを選択します。	▶P.45
開始時出撃ユニットの設定	ゲーム開始時に、出撃するユニットの設定をします。	▶P.44
制作者名登録	エンディングで流れる、ゲーム制作者の名前が入力できます。	▶P.45
タイトルエディター	ゲーム開始直後に画面に登場するタイトルを、ここで作成できます。	▶P.46
コンフィグ	『シミュレーションRPGツクール』のBGMの変更や、ゲーム作成中のBGMのチェック、音声出力の変更を行ないます。	▶P.81
BGMのテスト	マップで使用するBGMを聞くことができます。	▶P.82
エディターのBGM変更	ソフト全体に流れるBGMの設定をします。	▶P.82
ステレオ(モノラル)	音声出力のステレオ／モノラルの切り替えを行ないます。	▶P.83

メモリーカードメニュー画面 MEMORYCARD MENU

コマンド名	内容	詳しくはこのページへ
エディットデータの保存	エディットデータをメモリーカードに保存します。	▶P.85
エディットデータの読み込み	メモリーカードのエディットデータを読み込みます。	▶P.85
エディットデータのクリア	現在エディット中のデータを削除します。	▶P.85
サンプルデータの読み込み	サンプルゲームのエディットデータを読み込みます。	▶P.85

シミュレーションRPGツクールでゲームを作ったら

アスキー エンタテインメント ソフトウェア コンテスト

Aコンに応募しよう!

『シミュレーションRPGツクール』を使ってナイスなゲームができたら、アスキー エンタテインメント ソフトウェア コンテスト、略して"Aコン"に応募しよう! 栄光のグランプリを受賞した作品には賞金1,000万円が贈られるぞ! この"Aコン"は今回で4回目をむかえる株式会社アスキー主催のオリジナルゲームコンテスト。まだ見ぬ未知の才能の発掘を目的に開催されているのだ。審査にはあこがれのゲームクリエイターの方々も参加する予定。キミの作品で審査員をうならせ、グランプリを狙っちゃおう!!

お問い合わせ

第4回Aコンに応募を希望する方は、封書にて、80円切手を貼り返信先の住所を書いた封筒を同封の上、下記の住所までご請求ください。

〒154-0023 東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル 株式会社アスキー
アスキー エンタテインメント ソフトウェア コンテスト事務局

返信用の封筒に不備がある場合(切手を貼っていない、返信先の住所が書いていないなど)は応募要綱をお送りできませんのでご注意ください。また、応募要綱および応募用紙は、'98年8月1日~'99年8月10日(当日消印有効)の請求受付期間内にご請求ください。請求受付期間外のご請求については、応募要綱をお送りできません。また、応募要綱の到着まで2週間ほどかかりますので、あらかじめご了承ください。

第4回Aコンオフィシャルホームページも開設中! http://www.ascii.co.jp/a-con/

キャラクターの作り方から、イベントの組み方までバッチリ解説。収録されているグラフィックデータも一覧で完全網羅！ シミュレーションRPGツクールマスターを目指すなら必携の一冊！

ファミ通編集部責任編集

シュミレーションRPGツクール 公式ガイドブック

9月17日発売予定　価格980円

シミュレーションRPGツクール
STAFF

エグゼクティブプロデューサー
浜村弘一

プロデューサー
杉内賢次

ディレクター
高見大三郎

プログラム
株式会社ペガサスジャパン

マニュアル
デジタルファミ通編集部

この製品に関して不明な点がありましたら、下記までお問い合わせください。
なお、サンプルゲームの攻略方法などについてのお電話、お手紙での質問には一切お答えできません。

デジタルファミ通質問電話　☎ 03-5433-7139

受付時間：祝祭日を除く月曜日から金曜日の午前11時から午後5時まで

SLPS 00876